

Bernd Natke
Comic
Zeichnen
für Einsteiger
KREATHEK
NATKE
AUGUSTUS

BERND NATKE




NATKE

BERND NATKE



COMIC-ZEICHNEN FÜR EINSTEIGER



AUGUSTUS

Inhalt

Vorwort 5

Zeichenmaterialien und Grundlagen 6

Zeichenunterlage 6
Papier 6
Bleistifte 7
Radierer 7
Tuschen 8
Lineale und Schablonen. 8
Kolorierung. 9
Grundlagen des Zeichnens . . 11
Von der Vorzeichnung zur fertigen Comic-Seite 14

Der Kopf. 16

Gesichtsausdruck 16
Drehungen des Kopfes 20
Aufbau von Gesichtern 21
Charakteristika von Köpfen . . 23

Der Körper 24

Anatomie und Proportionen. . 24
Aufbau der Figuren 25
Bewegung des Körpers 27
Darstellung von Bewegung . . 29
Hand und Fuß 33
Körperausdruck. 36
Wiedererkennbarkeit der Figur 38

Das Einzelbild 40

Bildausschnitt 40
Bildformate. 43
Perspektive 44
Sprechblasen und Lettering . . 47
Lautmalerei und visuelle Metaphern 50
Komposition des Einzelbildes . 51
Hintergrund 57

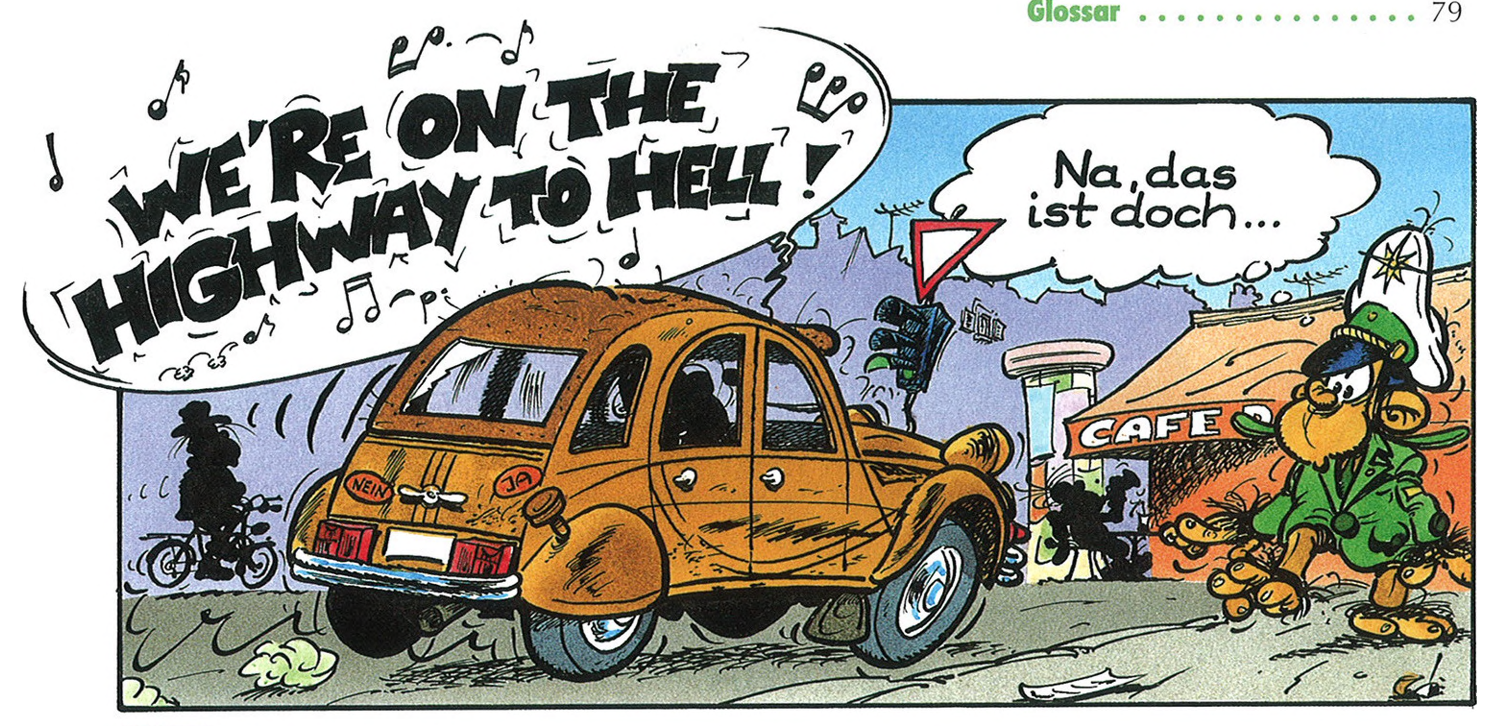
Die Bilderfolge 60

Leserichtung der Bilderfolge. . 60
Auswahl der Panels in der Bilderfolge 61
Montagetechniken 63
Komposition der Seite. 68

Was macht einen guten Comic aus? 71

Nachwort 78

Glossar 79





»Eine Comic-Zeichenschule? Nein!«
»Warum nicht? Das Skript ist doch fertig. Warum sollen da nur deine Kursteilnehmer 'was von haben?«
»Skript? Ich habe ein bißchen zum Erzählen zusammengeschrieben, aber nicht zum Lesen!«
»Das ist doch schnell umgeschrieben!«
»He, und außerdem: Wer bin ich, daß ich ein ›Lehrbuch‹ über das Comic-Zeichnen machen soll!?«
»Wie lange zeichnest du schon?«
«Schon immer!«
«Nein, ich meine Comics! Professionell!«
»Na ja, so zehn Jahre.«
»Wie viele Seiten hast du schon gezeichnet?«
»So 400 oder 500, keine Ahnung!«
»Hast du Erfolg?«
»Ja, na ja, schon, aber...«
»Was willst du noch?! Du hast Erfahrung im Zeichnen, im Geschäft, in der Werbung und im Unterrichten!«
»Ja, ja... aber... was für eine Arbeit – und ich habe so wenig Zeit... und die ganzen Abbildungen...«
»Ich nehme das mal in die Hand!«
«Aber...«
»Ich mache das schon!«
KLICK
»Hallo...?
Hallo...?«



Das ist eine ziemlich genaue Zusammenfassung mehrerer Telefonate zwischen meinem Bruder Ulrich und mir, die mich »bewogen« haben, dieses Buch zu schreiben.
Schon immer habe ich gezeichnet, hauptsächlich allerdings Landschaften, Porträts, Schiffe u. ä. ohne Witz, bis ich während meines Mathematikstudiums begann, aus einer Idee um ein paar gar nicht fromme Mönche, die in ihrer Abtei alles mögliche anstellen, meinen ersten Comic strip zu entwickeln. Die Zeichnungen waren ziemlich schlecht, wie ich jetzt zugeben muß. Aber angespornt durch einige Comics der franko-belgischen Schule, die ich zu dieser Zeit das erste Mal las, und durch die Fortschritte, die ich von Seite zu Seite machte, habe ich immer weiter gezeichnet und das Comic-Zeichnen schließlich nach dem Studium zu meinem Beruf gemacht.
Im Laufe der Jahre entstand die Idee, einen Kurs an der Volkshochschule anzubieten, um Interessierten einen Einblick in das Thema »Comic-Zeichnen« zu bieten. Aus diesen Kursen heraus ist schließlich das Buch entstanden.

Ich habe versucht, die meisten Fragen, die im Rahmen der Kurse aufgetreten sind, einzuarbeiten. Die »Comic-Zeichenschule« wendet sich sowohl an Einsteiger, die noch keine Erfahrung mit Comics haben, als auch an den Fortgeschrittenen, der seine Arbeit noch verbessern will. Außerdem enthält das Buch viele Tips für den angehenden Profi. Auch ein Hobby-Zeichner möchte vielleicht irgendwann einmal etwas veröffentlichen, so daß er gewisse Dinge von Anfang an beachten sollte, die für den späteren Druck wichtig sind. Einige Grundkenntnisse im Zeichnen sind von Vorteil, denn ich gehe vor allem auf die für das Comic-Zeichnen wichtigen Aspekte ein. Diese Grundkenntnisse können aber auch in einer Fülle anderer Bücher zu den Methoden des Zeichnens nachgeschlagen werden.
Ich möchte an dieser Stelle meinem Bruder Ulrich danken, der mir viel Arbeit an dem Buch abgenommen und es letztlich auch erst zustande gebracht hat, sowie meinen Eltern, die mir den Einstieg als Comic-Zeichner ermöglicht haben.
So, nun aber viel Spaß beim Lesen und Zeichnen!

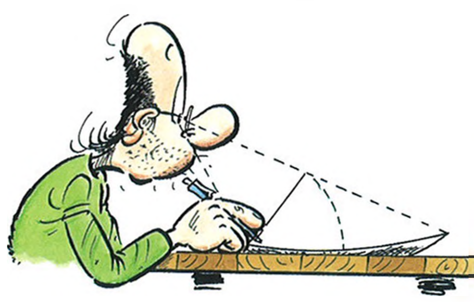


Zeichenmaterialien und Grundlagen

Sicherlich haben Sie schon einmal gezeichnet und dabei vielleicht auch schon gewisse Vorlieben für einige Materialien entwickelt. Im Grunde ist es auch möglich, mit den Fingern im Sand am Strand zu zeichnen, die Zeichnungen zu fotografieren und zu veröffentlichen. Das ist eigentlich eine interessante Idee – mit der Farbe wird es dann aber schon schwieriger.
In diesem Kapitel soll auf die gebräuchlichsten Zeichenmaterialien eingegangen werden.
Abschließend finden Sie einiges zu den Grundlagen des Zeichnens (siehe Seite 11) und zur Vorgehensweise bei Comics (siehe Seite 14).

Zeichenunterlage

Natürlich ist eine ebene und glatte Unterlage die Grundvoraussetzung, um zeichnen zu können. Normale ebene Tische haben einen Nachteil: Man kann nicht über längere Zeit so gebeugt sitzen, daß man direkt von oben auf die Zeichnung blickt. Irgendwann lehnt man sich zurück, und es ergibt sich der Effekt, daß man schräg auf das Papier blickt und dabei Längen überschätzt.



Am besten eignet sich daher eine schräge Zeichenunterlage, die eine senkrechte Draufsicht in bequemer Haltung ermöglicht. Der Nachteil dabei ist, daß alles herunterfällt, was nicht irgendwie befestigt wird. Am besten behilft man sich mit Leisten für das Papier, Nägeln für die Stifte usw. Man kann sich solch einen Tisch selbst bauen, oder Sie kaufen eine Tischplatte und verstellbare Böcke (siehe Cover). In diesem Fall läßt sich auch gleich eine von unten beleuchtbare Milchglasscheibe mit einsetzen. Ein Leuchttisch hat bei vielen Arbeitsgängen Vorteile (siehe Seiten 7 und 10). Einige Möbelgeschäfte sowie Büroausstatter bieten fertige Zeichentische an.

Papier

Das Papier für die Reinzeichnung sollte glatt sein, da es ansonsten durch die Unebenheiten in der Oberfläche kaum möglich ist, gerade Striche zu zeichnen. Zum anderen muß es faserfrei sein (Schreibmaschinenpapier ist es z. B. nicht, Zeichenkartons dagegen meistens. Fragen Sie Ihren Händler!) – wenn nicht, verläuft die Tusche, und es bilden sich Striche, wo sie nicht hingehören.

Man unterscheidet Papier nach seinem Gewicht pro Quadratmeter

Toilettenpapier:	30 g/m²
Schreibmaschinenpapier:	70 bis 80 g/m²
Zeichenkarton:	ab 200 g/m²
Holzbrett:	ab 500 g/m²

Empfehlenswert ist ein stabiler Zeichenkarton um 200 g/m², der zwar schon sehr fest ist, aber den Vorteil hat, daß er beim Anlegen großer Schwarzflächen oder bei Verwendung von Wasserfarben nicht so stark wellt.

Formate

Im Prinzip kann man natürlich in jedem Format zeichnen. Da aber im professionellen Bereich meist ein bestimmtes Format vorgegeben ist (z. B. das des Magazins oder der Werbeanzeige) und auch Kopierer, Scanner usw. mit Normformaten arbeiten, hält man sich besser an die DIN-A-Formate.
DIN A0 hat eine Fläche von 1m² mit einem Seitenverhältnis von 1:1,41 (das entspricht etwa einer Breite von 84,1 cm und einer Höhe von 118,9 cm). DIN A1 ist die halbe Fläche von DIN A0, DIN A2 die Hälfte von DIN A1 usw.
Am häufigsten wird im Format DIN A3 gezeichnet (das entspricht einer Breite von 29,7 cm und einer Höhe von 42 cm) und dann auf DIN A4 verkleinert. Eventuelle Unregelmäßigkeiten in der Zeichnung fallen dann nicht mehr so auf, man kann detaillierter zeichnen, und auch der durchschnittliche Kopierer wird mit dem Format noch fertig.

Vorzeichnung

Einige Zeichner legen ihre Vorzeichnungen nicht direkt auf dem Zeichenkarton an, sondern übertragen erst die endgültige Version auf ein separates Papier mit Hilfe eines Leuchttisches. Oder sie benutzen Transparentpapier oder Folien für die Reinzeichnung (die sich allerdings schlecht kolorieren lassen). Dieses Verfahren hat den Vorteil, daß man nicht soviel auf dem Original radieren muß, was bei vielen Zeichnungen sehr lästig werden kann. Außerdem ermöglicht es eine leichtere Plazierung einzelner Elemente der Zeichnung auf dem Original.

Korrektur

Eine Korrektur auf Zeichenkarton erfolgt mit dem Rasiermesser, Folienmesser oder mit Deckweiß. Die Originale lassen sich dann aber nicht mehr so gut kolorieren, da die Korrekturstellen sich abheben, es sei denn, man arbeitet mit Deckfarben. Deckfarben haben aber den Nachteil, daß sie auch die Schwarzweiß-Zeichnung überdecken und man diese gegebenenfalls nacharbeiten muß.

Unser Papier heute hält nicht mehr so lange wie z.B. die alten Papyrusrollen der Ägypter, die ja teilweise noch existieren. Machen Sie sich also darauf gefaßt, daß Ihre Comics die Jahrhunderte nicht überstehen. Um die Lebenszeit der Seiten aber zumindest zu verlängern, sollten sie trocken und schattig aufbewahrt werden.

Bleistifte

Bleistifte werden beim Comic-Zeichnen vor allem für die Vorzeichnung verwendet. Sie bestehen aus Graphit und Tonerde und sind als Stifte, in einer Fassung aus Holz oder als Druckbleistifte erhältlich. Außerdem unterscheiden sie sich nach Strichbreite und Härtegrad, der vom Graphitanteil bestimmt wird.
Die Strichbreite sollte von der Größe und der Komplexität der Zeichnung abhängig sein. Große Partien mit einem sehr feinen Stift zu zeichnen dauert lange. Umgekehrt ist es fast unmöglich, winzige Details mit einem weichen, breiten Stift zu zeichnen. Da man bei herkömmlichen, in Holz gefaßten Bleistiften sehr oft mit Anspitzen beschäftigt ist, empfehle ich Druckbleistifte für den »normalen« Gebrauch. Für grobe Skizzen oder flächige Schattierungen kann man auf andere Stifte zurückgreifen.
Die ganz weichen Minen (6B bis 3B) sind gut für schnelle Skizzen, da sie auch bei leichter Berührung einen sichtbaren, aber nicht zu präzisen Strich hinterlassen. Sie brechen aber sehr leicht. Mit Härtegraden über 1H ergibt sich ein sehr deutlicher Strich, der weniger wünschenswert ist, wenn man nur skizziert, es sei denn, man ist sehr sicher im Strich. Man sollte solche Linien nicht direkt auf dem Karton vorzeichnen, da sie sich kaum noch wegradieren lassen.

Ich empfehle einen Druckbleistift mit 0,5 mm-Mine des Härtegrads 2B, die zwar auch noch leicht bricht, aber präzise genug ist und sich problemlos wegradieren läßt.

Radierer

Radierer sollten weich sein, damit sie das Papier nicht beschädigen, auf dem später eventuell noch koloriert wird. Allerdings benötigt man für Bleistifte oder Buntstifte mit großen Härtegraden auch härtere, eventuell sogar mit Sand durchsetzte Radierer. Dann heißt es Radieren mit Gefühl! Der Radierer sollte eine abgeflachte Seite aufweisen, mit der sich Details besser wegradieren lassen. Oder man hat immer einen kleineren Radiergummi in Reichweite bzw. benutzt einen Stift mit integriertem Radiergummi, wie ihn viele Druckbleistifte haben. Knetgummi eignet sich gut zum Radieren von Kohle oder weichen Bleistiften, ist aber teuer. Beim Radieren sollte das Papier an einer Stelle festgehalten und von dort aus in nur einer Richtung radiert werden, damit das Blatt nicht knickt.

Achten Sie darauf, nicht zu schnell zu radieren, da sich sonst der Radiergummi erhitzt und Farbspuren von Aufdrucken hinterlassen kann. Benutzen Sie auch keine zu kleinen Radiererstücke, da Sie sonst das Papier mit den Fingern oder Fingernägeln beschädigen können.

Tuschen

Bleistift- oder Kohlezeichnungen können zwar sehr hübsch aussehen, sind aber aufwendiger und damit teurer zu reproduzieren als Strichzeichnungen, da das Scannen und Drucken mit höherer Auflösung erfolgen muß. Daher werden die für den klassischen Comic so typischen schwarzen Umrandungen der Figuren und Gegenstände getuscht.

Pinsel

Die Tusche (etwa Scriptol) kann mit einem Pinsel aufgetragen werden. Dieses schnelle Verfahren empfiehlt sich für große schwarze Flächen. Bei zu feuchtem Auftrag kann sich jedoch das Papier wellen. Um auf diese Art feine Striche zu tuschen, braucht es viel Fingerfertigkeit im Umgang mit dem Pinsel. Wenn man nicht aufpaßt, variiert auch die Strichstärke ungewollt ziemlich leicht.

Füller

Tuschefüller (z.B. Rapidographen) enthalten eine Tuschepatrone. In der Spitze befindet sich ein kleiner Stift, der die Öffnung verschließt. Erst beim Aufdruck auf das Papier wird der Stift zurückgedrückt, und die Tusche läuft heraus. Diese Stifte liefern einen konstant breiten Strich, der sich gut zum Umranden des Panels (das sind die klassischen Kästchen im Comic) oder etwa für Schraffuren oder das Lettering (Schreiben der Texte) eignet. Die Füller gibt es in den Strichstärken 0,13/0,25/0,35/0,5/0,7/1 und 2 mm. Zum Tuschen der gesamten Vorzeichnung eignen sie sich meistens nicht, da man sonst ständig den Stift wechseln oder Striche an den gewünschten Stellen nachzeichnen muß, um verschiedene Strichstärken zu erzielen. Ein weiterer Nachteil dieser Stifte ist, daß man kaum schnelle Striche ausführen kann, da die Tusche nicht schnell genug nachläuft. In manchen Fällen ist aber ein schneller Strich notwendig, damit die Linie beispielsweise nicht zittrig ausfällt. Dies gelingt mit einer Zeichenfeder.

Zeichenfeder

Die Spitze einer Zeichenfeder ist gespalten, so daß der Strich breiter wird, je stärker man aufdrückt. So ist sowohl ein sehr feiner als auch ein breiter Strich ohne Absetzen möglich. Voraussetzung ist natürlich, daß man das Zeichnen mit der Feder beherrscht, was etwas Übung verlangt. Die Striche müssen gezogen werden, man darf also niemals in Richtung der Spitze drücken. Sie bleibt sonst im Papier stecken, was häßliche Kleckse verursacht.
Damit die Tusche nicht von der Feder tropft, sollte man niemals zu viel Tusche aufnehmen. Dies kann man erreichen, indem man gerade so viel Tusche in ein Gläschen gießt, daß die Zeichenfeder beim Anstoßen der Spitze am Boden genug Tusche aufnimmt. Um präzise zeichnen zu können, muß die Feder sehr fein und stabil sein.
Ich selbst arbeite mit allen drei Methoden, d.h. mit Pinsel, Tuschefüller und Feder, je nach Erfordernis. Den Großteil einer Zeichnung fertige ich dabei mit der Feder an.

Filzstift

Eine weitere Möglichkeit zum Anlegen der Schwarzweiß-Zeichnung sind Filzstifte, die aber oft nicht fein genug sind. Auch ist ihre Lebensdauer nicht besonders lang. Bei einigen Fabrikaten löst sich der Strich beim Kolorieren auf.

Was auch immer Sie benutzen, es kommt natürlich auf das Ergebnis an, mit dem Sie zufrieden sein müssen. Probieren Sie ruhig einmal alle Möglichkeiten aus, um die Erfahrung zu machen, welche Methode für welche Anforderungen Ihnen am besten geeignet erscheint.

Lineale und Schablonen

Von einigen Zeichnern werden Lineale und Schablonen (etwa Kreis-, Ellipsen- und Schriftschablonen) verpönt. Bei Sprechblasen z.B. sieht man häufig, daß sie freihand gezeichnet sind – oft mit sehr dürftigem Ergebnis. Manche gehen so weit, auch die Umrandung des Panels ohne Hilfsmittel zu zeichnen. Inwieweit Freihandzeichnen sinnvoll ist, kommt auf die Fähigkeiten des Zeichners bzw. auf das erwünschte Erscheinungsbild des Comics an.
Meiner Meinung nach sollte hier der Zweck die Mittel heiligen.
Ich benutze Ellipsenschablonen für die Sprechblasen und Lineale für die Panelumrandungen. Bei

sehr langen Strichen, die gerade sein müssen, kann ein Lineal sinnvoll sein. Ein Comic wirkt jedoch lebhafter, je weniger innerhalb der Panels mit Lineal oder Schablone gearbeitet wird. Beachten Sie auch, daß Sie die Zeichenkante des Lineals bzw. die richtige Seite der Schablone benutzen. Die Kanten sind abgeschrägt, so daß man die Kante nicht auf dem Papier berührt, sondern etwas darüber. Der Strich kann dann nicht verschmieren. Beim Lettering dagegen bevorzuge ich freihändige Schrift anstatt Schriftschablonen bzw. gedruckter Schrift. Aber dazu später mehr (siehe Seite 48).





Schwarzweiß-Comics vertragen mehr schwarze Fläche als farbige. Die Zeichnungen wirken dadurch nicht so dünn.

Kolorierung

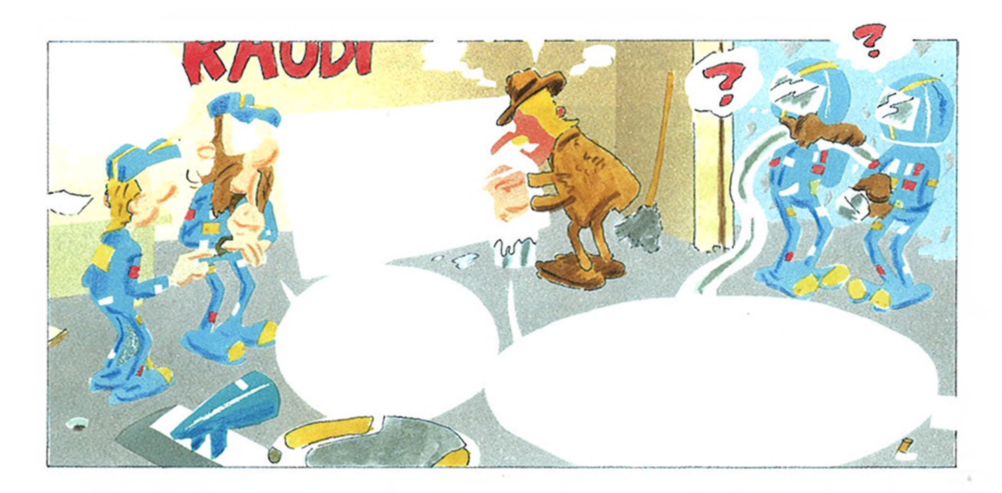
Comics müssen natürlich nicht koloriert werden. Es gibt genügend Beispiele für erfolgreiche Schwarzweiß-Comics («Werner«, »Peanuts«). Diese Comics sind jedoch durch relativ einfache Zeichnungen oder durch einen gut strukturierten Stil gekennzeichnet (etwa die deutliche Trennung von Vorder- und Hintergrund durch unterschiedliche Strichbreiten). Ein Beispiel hierfür bietet die Abbildung auf dieser Seite. Kolorierte Comics sind sehr viel übersichtlicher, damit einfacher zu lesen, und werden vom Käufer bevorzugt.

Farben

Koloriert werden kann mit allen gebräuchlichen oder ungebräuchlichen Mitteln: Buntstiften, Textmarkern, Wasserfarben, Ölfarben, Acrylfarben, Autolack oder mit eigens extrahierten Essenzen. Es kann Pinsel, Airbrush oder der Computer verwendet werden, es hält Sie auch niemand davon ab, es mit einer Pump Gun zu versuchen.

Wenn die Originale oder Kopien koloriert werden, ist es sinnvoll, volltransparente Farben zu benutzen (z. B. Wasserfarben, ecoline oder Acrylfarben für Airbrush). Bei deckenden Farben muß die Zeichnung sonst in großen Teilen neu getuscht werden. Das Kolorieren von Kopien empfiehlt sich jedoch weniger, da sie meist nicht dieselbe Qualität besitzen wie die Originalzeichnung, sich aufgrund des dünnen Kopierpapiers leicht wellen und sich der Toner lösen kann. Volltransparente Farben haben allerdings den Nachteil, daß man große Flächen schlecht gleichmäßig mit dem Pinsel kolorieren kann, da die Farbe schnell trocknet und so Ränder entstehen.







Auch Farbverläufe lassen sich mit dem Pinsel und Wasserfarben schlecht realisieren. Hierzu benötigt man die Spritzpistole (Airbrush). Die Zeichnung klebt man zunächst mit einer transparenten Folie ab. Dann wird mit einem Folienmesser der zu kolorierende Teil ausgeschnitten und anschließend gespritzt. Mit der Spritzpistole erhält man die besten Ergebnisse, was gleichmäßige Flächen, Farbverläufe oder spezielle Farbeffekte betrifft. Literatur zu Airbrush-Techniken führt jedes Fachgeschäft für Künstlerbedarf. Im professionellen Bereich werden Zeichnung und Kolorierung in der Regel auf getrennten Blättern angelegt. Das hat den Vorteil, daß sich auch deckende Farben verwenden lassen. Original und Kolorierung werden dann separat gescannt und für den Druck auf elektronischem Wege wieder so übereinandergelegt, daß das Schwarz die Farbe überdeckt. Beim getrennten Scannen können verschiedene Auflösungen für Zeichnung und Kolorierung gewählt werden, um ein optimales Ergebnis zu erzielen.

Mit Hilfe eines Leuchttischs können Zeichnung und Farbgebung getrennt angelegt werden. Das vorwiegend bei professionellen Comics angewandte Verfahren steigert die Qualität der Reproduktion.

Farbgebung

Bezüglich der Farbgebung sei zur Orientierung auf das Farbschema, den Farbkreis, verwiesen, in dem sich die drei Grundfarben Gelb, Rot und Blau gegenüberstehen. Alle anderen Farben lassen sich aus diesen mischen, etwa das Grün aus Gelb und Blau. Die jeweiligen Anteile der Farben bestimmen den Farbton. Diese Mischtöne stehen im Farbkreis zwischen den Farben, aus denen sie abgeleitet wurden. Für die meisten Kolorierungstechniken werden fast alle benötigten Farbtöne fertig gemischt angeboten. Ein Aufhellen der Farbtöne läßt sich durch Verlängern mit Wasser oder Hinzugabe von Weiß erreichen, ein Abdunkeln durch Hinzugabe von Schwarz. Bei der Airbrush-Technik geschieht dies einfach durch mehr oder weniger starken Auftrag der Farben. Es braucht aber eine gewisse Übung, damit ein bestimmter Farbton auch so reproduziert werden kann.

TIP *Farbtöne, die über mehrere Seiten oder ein ganzes Album gleich bleiben sollen (etwa die Hautfarbe), sollten gleich in ausreichender Menge gemischt werden. Oder Sie notieren sich das genaue Mischungsverhältnis.*

Farben, die sich im Farbkreis gegenüberstehen, nennt man Gegen- (Komplementär-)farben. Dies sind z.B. Gelb und Violett oder Orange und Blau. Sie sind gefällig und treten dadurch optisch besonders hervor. Deshalb sollten Komplementärfarben nur dort zusammen eingesetzt werden, wo dieser Effekt erwünscht ist. Gleiches gilt für gelbe und rote Farbtöne, die auffälliger sind als blaue und grüne.

TIP *Achten Sie auch auf das Nebeneinander der Farben auf der ganzen Seite und nicht nur innerhalb eines Panels.*

Im Gegensatz zu realistischen Darstellungen bietet der Comic die Möglichkeit, Farben einzusetzen, die nicht der Wirklichkeit entsprechen. Es darf schon einmal ein violetter Höhenzug oder ein rosa Hochhaus im Hintergrund sein. Eine Figur kann auch tatsächlich grün vor Neid werden. Passen Sie aber auf, daß es nicht zu kunterbunt wird.

Die Kolorierung sollte dem Zeichenstil angepaßt sein. Das heißt, bei einem groben, großflächigen Zeichenstil sollte auch einfach und flächig koloriert werden. Ein sehr detaillierter Comic verträgt auch eine detailliertere Farbgebung und sollte diese auch vorweisen, da die Leser anspruchsvoller geworden sind.

Grundlagen des Zeichnens

Für Comics gelten im Prinzip die gleichen Grundsätze wie für alle anderen Zeichnungen. Daher sollen in diesem Abschnitt nur einige Punkte aufgegriffen werden, die für das Comic-Zeichnen von besonderer Bedeutung sind. Literatur zu den allgemeinen Methoden des Zeichnens finden Sie in jeder größeren Buchhandlung oder in Fachgeschäften für Künstlerbedarf.

Vereinfachung

Bei jeder Zeichnung muß man bis zu einem gewissen Grad vereinfachen, da die Realität optisch viel zu komplex ist, um jedes Detail darzustellen. Dies kann durch Auslassen oder durch Unschärfe erreicht werden.
Bei Comics gilt das Prinzip der Vereinfachung in besonderem Maße. Um Rasen darzustellen, muß man nicht jeden Halm zeichnen, es genügt eine grüne Fläche mit einigen wenigen Strichen darauf. Eine Straße läßt sich problemlos als graue Fläche mit weißen Streifen in der Mitte darstellen. Im Comic werden aber nicht nur Details ausgelassen, sondern auch wichtigere Elemente einfach »unterschlagen«. So reicht es zur überzeugenden Darstellung eines Baumes völlig, nur wenige Blätter zu zeichnen. Ein Klavier braucht nur einige Tasten, um wie eines auszusehen. Wenige Blätter zwischen die Deckel gezeichnet, genügen für ein Buch. Entscheidend ist die Reduzierung auf das Wesentliche, um den Gegenstand kenntlich zu machen – wie z.B. eine leichte Maserung des Brettes, ein bißchen



Reflexion von Metall. Dieses Auslassen und Vereinfachen bis zur Unwirklichkeit ist für Comics prägend.

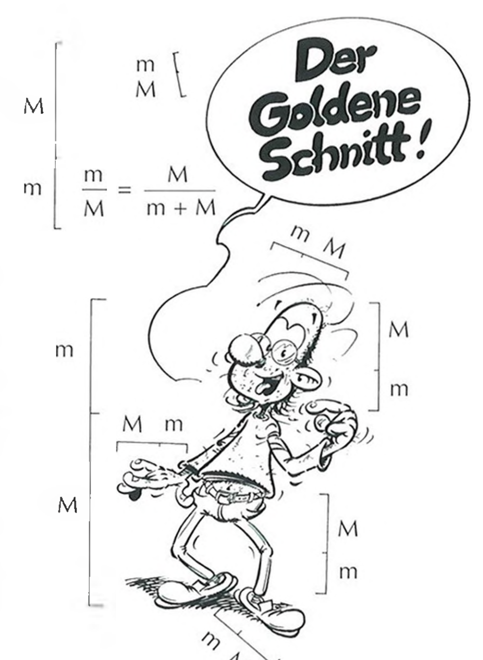
Strichstärke

Der Strichstärke kommt im Comic eine wesentliche Bedeutung zu. Beispielsweise kann man auf einfache Art und Weise Schatten darstellen, indem man die Striche auf der lichtabgewandten Seite dicker zeichnet als auf der anderen. Hierdurch erscheint alles viel plastischer. Mit Hilfe der Strichstärke läßt sich die Zeichnung aber auch deutlich gliedern, indem man im Vordergrund breitere Striche als im Hintergrund verwendet.

Strichdichte

Mit Strichdichte sind die innerhalb einer bestimmten Fläche vorhandenen Striche oder Details gemeint. Auch damit kann man viel bewirken. Zu große, einfarbige Flächen lassen sich auflockern und Details besser darstellen, wenn man nicht zu gleichmäßig arbeitet. Andererseits läßt sich etwa der Blick auf ein Element im Hintergrund lenken, wenn man an dieser Stelle detaillierter wird, ohne die Strichstärke zu erhöhen.

Einige Grundprinzipien des Zeichnens, denen auch der Comic unterliegt, sollen noch erwähnt werden.



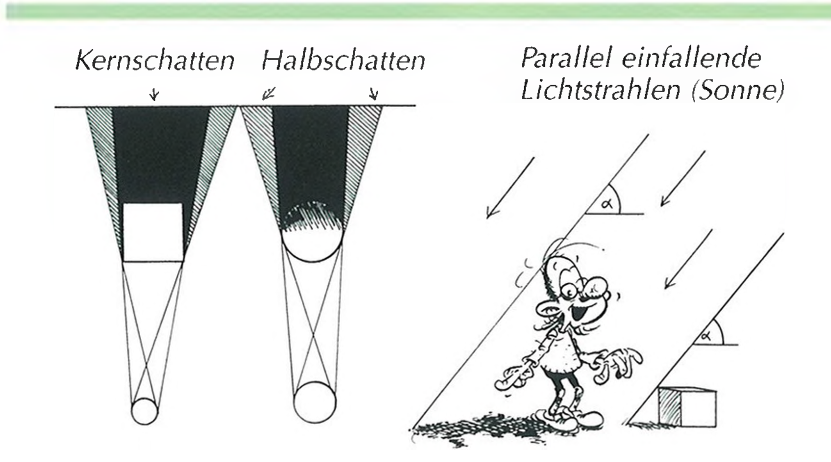
Der Goldene Schnitt findet oft für Schriften oder zur Anlage von Seiten Verwendung, selten jedoch bei den Figuren selbst.

Goldener Schnitt

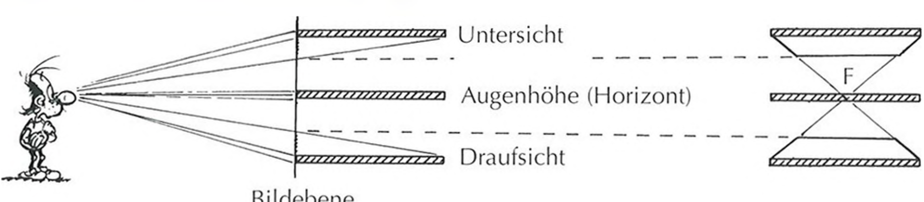
Der Goldene Schnitt ist nicht nur eine dem Auge wohlgefällige Zerlegung einer Strecke in zwei Teile, sondern tritt als Teilungsverhältnis auch häufig in der Natur auf, etwa bei Schneeflocken oder Pflanzen. Demnach wird eine Strecke von beispielsweise 13 cm Länge in Teile zu ≈ 8 cm (Majorante) und ≈ 5 cm (Minorante) geteilt. Allgemein: Man teilt eine Strecke so in zwei Teile M und m, daß sich der kleinere Teil m zum größeren Teil M so verhält wie der größere Teil M zur gesamten Strecke M + m (als Formel geschrieben: $m/M = M/(M+m)$, also: $5/8 \approx 8/(5+8) = 8/13$).
Oft wird der Goldene Schnitt, wie in der Abbildung links angedeutet, bei Überlängen von Schriften verwendet. Die restlichen Angaben sind natürlich nur ein Scherz.
Man soll es schließlich nicht übertreiben.

Perspektive
Licht und Schatten

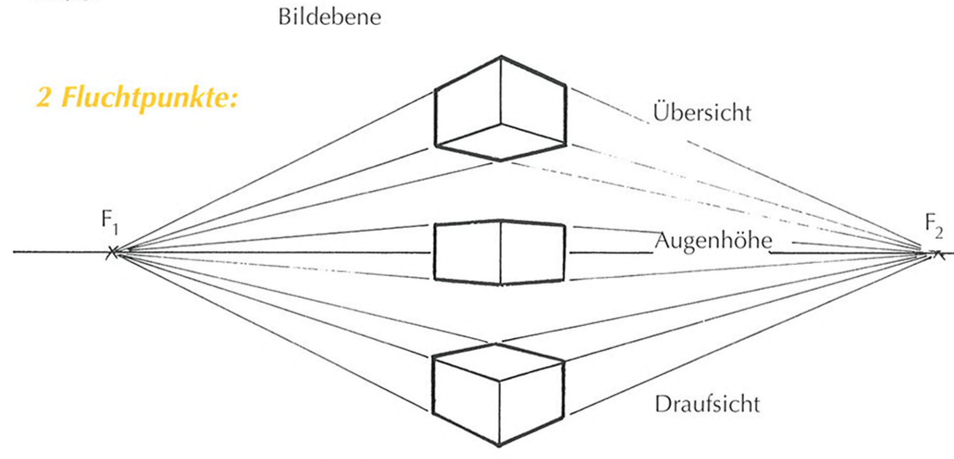
Zu den Themen »Perspektive« sowie »Licht und Schatten« sollen die Abbildungen auf dieser Doppelseite sprechen. Sie fassen die für Comics wichtigsten Dinge zusammen.
Gerade das Prinzip der Vereinfachung erfordert für Comics in diesem Bereich noch größere Genauigkeit, damit ein Mindestmaß an Glaubwürdigkeit und Realitätsnähe vermittelt wird.



1 Fluchtpunkt (2. Fluchtpunkt in ∞!):



2 Fluchtpunkte:

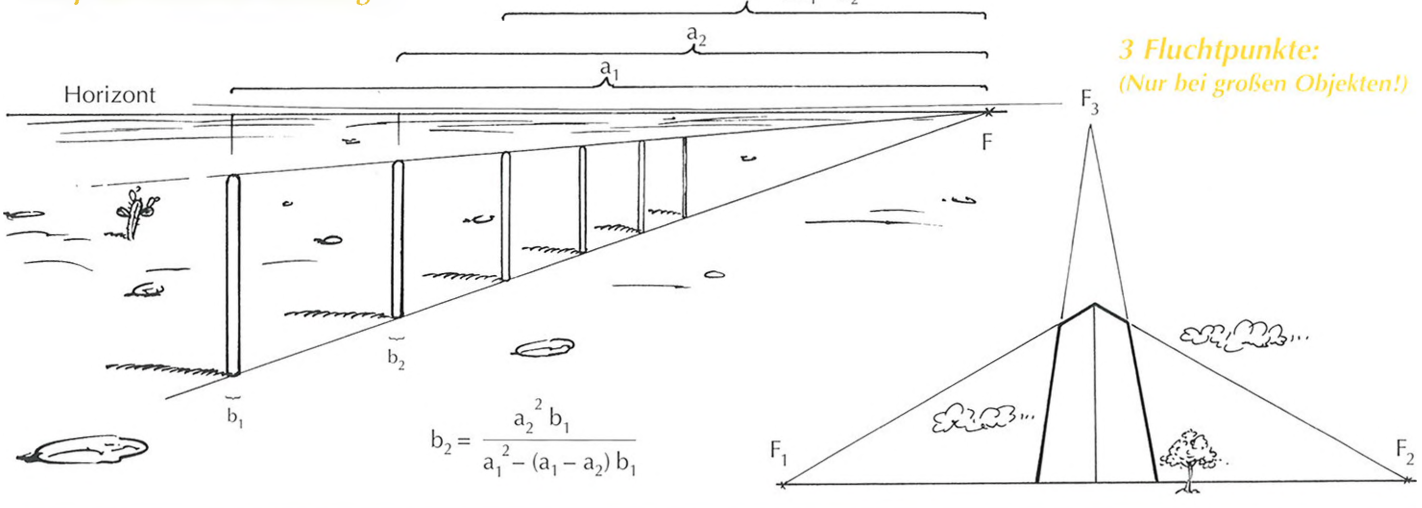


Die Regeln des perspektivischen Zeichnens genau wie die Effekte von Licht und Schatten (Bildreihe unten) sollten gerade in den vereinfachten Zeichnungen der Comics Anwendung finden.

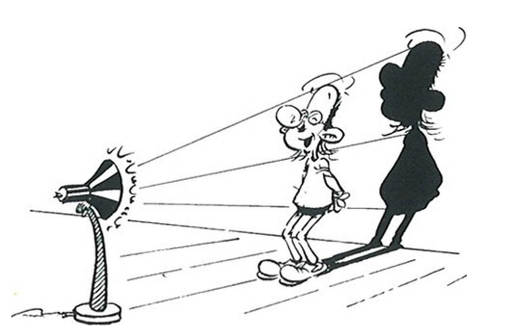
Perspektivische Verkürzung:

3 Fluchtpunkte:

(Nur bei großen Objekten!)



Nicht-parallele Lichtstrahlen



Der Überstrahlungs-effekt



Schattierung



Schraffuren



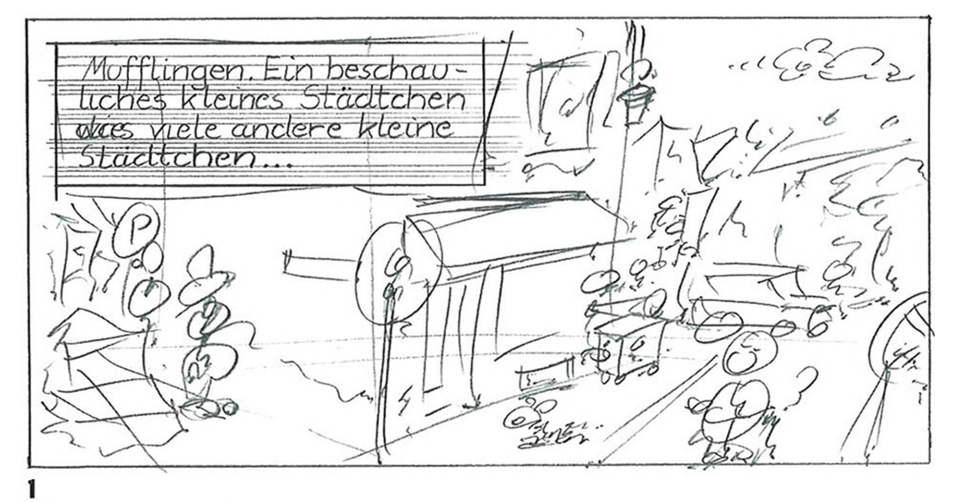
Gerade Linien

Zum Schluß dieses Abschnitts noch zu einer Frage, die mir immer wieder gestellt wird: »Wie bekomme ich eigentlich einen geraden Strich hin?« Eine Möglichkeit ist es, den Strich schnell zu ziehen, da die Hand dann überhaupt keine Zeit hat, den Strich zu verwackeln. Ein Problem kann sich hier allenfalls bei der Länge des Strichs ergeben, da der Zeitpunkt des Absetzens schwer zu bestimmen ist. Die andere Möglichkeit besteht darin, die natürliche Bewegungsrichtung der Hand, des Unterarmes oder des gesamten Armes auszunutzen. Dafür muß das Blatt so gedreht werden, daß der zu zeichnende Strich nur durch Bewegung des Handgelenks ausgeführt werden kann. Dieses liegt auf der Zeichenunterlage auf. Statt dessen kann auch der ganze Unterarm mit steifem Handgelenk und aufgelegtem Ellenbogen bewegt werden. Noch eine Möglichkeit ist es, den Oberarm herunterhängen zu lassen und den Strich zum eigenen Körper hin zu ziehen, indem der Arm am Körper vorbei nach hinten bewegt wird. Dies alles erfordert natürlich ein bißchen Übung, führt aber zu geraderen Strichen!

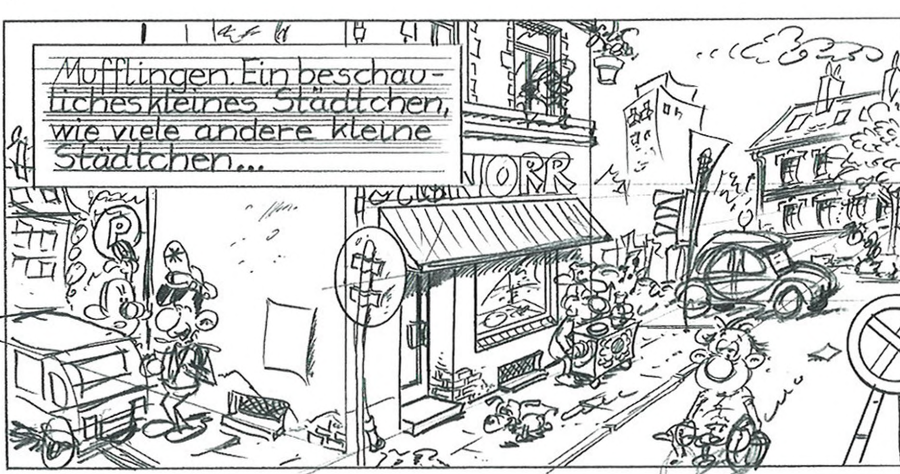
Von der Vorzeichnung zur fertigen Comic-Seite

Die größte Angst ist wohl die vor dem leeren Blatt, d.h. vor einer leeren Seite zu sitzen und nicht zu wissen, wie oder was man beginnen soll. Wie man eine Idee für einen Gag findet, ist nicht Thema dieses Buches, es würde vermutlich ein weiteres füllen. Ist der Gag aber erst einmal da, beginne ich eine Seite grundsätzlich mit dem Text, d.h. einer Ausarbeitung der Idee in schriftlicher Form – aufgeteilt in einzelne Panels. Dazu überlege ich mir die Einteilung der Panels innerhalb der Streifen (nähere Erläuterungen zur

Von der Vorzeichnung zum fertigen Panel.
Das erste Panel zeigt das Scribble (1), das zweite die Vorzeichnung (2), das dritte ist schon getuscht (3). Das letzte Panel ist das kolorierte Original (4).



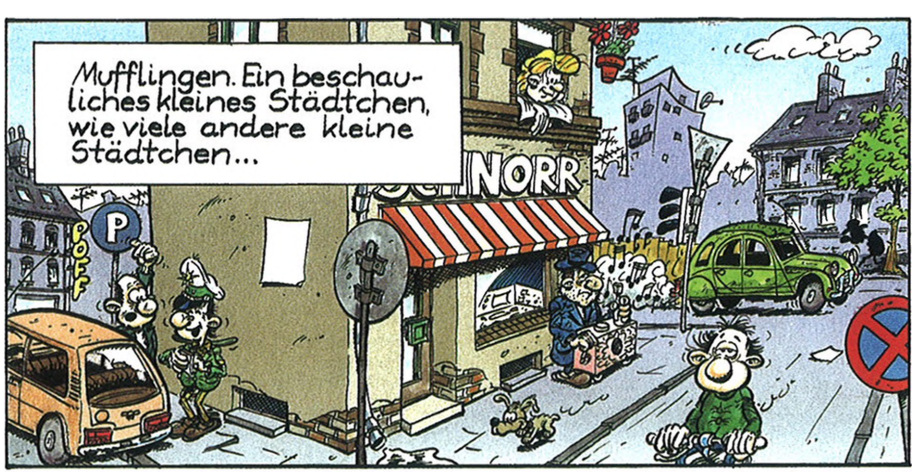
1



2



3



4

Größenwahl der Panels im Kapitel ab Seite 60). Es ist wichtig, sich die Geschichte und die Einteilung des Blattes vorher zu überlegen, da man sonst mit dem Platz in Schwierigkeiten gerät, wenn die Geschichte zu lang oder zu kurz wird.
Anschließend zeichne ich die Umrandung der Panels und beginne mit groben Strichen die Bilder zu skizzieren. Dies nennt man auch Scribble. In der nebenstehenden Abbildung ist dies an einem Panel illustriert. Es folgt die Aus- und Überarbeitung der einzelnen Panels, bis ich mit der Zeichnung zufrieden bin. Man kann dabei natürlich direkt auf dem Zeichenkarton arbeiten. Es kommt jedoch vor, daß sich die Vorzeichnung nur schlecht wegradieren läßt, wenn man zu stark aufdrückt. Deshalb mache ich die Vorzeichnungen auf Schreibmaschinenpapier und übertrage sie erst nach der Ausarbeitung mit dem Leuchttisch auf den Karton (siehe Seiten 32 und 77). Zum Schluß wird die Zeichnung getuscht und die übertragene Vorzeichnung wieder vom Karton radiert.

TIP *Beachten Sie auch, daß eine Zeichnung am besten erst im Kopf entsteht, bevor man richtig zeichnet. Man kann lange herumprobieren, bis einem etwas einfällt. »Sieht« man die Zeichnung aber schon vor dem geistigen Auge, läßt sie sich viel leichter zu Papier bringen.*

Der Kopf

Gesichtsausdruck

Das Verständnis für Gesichtsausdrücke entwickelt sich am besten, wenn man das Gesicht zunächst auf das Wesentliche reduziert. Dieses Kapitel beginnt daher mit dem berühmten »Punkt, Punkt, Komma, Strich, fertig ist das Mondgesicht«.

Zeichnen Sie eine Ellipse, einen Kreis oder einfach ein Ei, auf etwa zwei Drittel der Höhe die Augen und in die Mitte die Nase. Zuletzt kommen Mund und Ohren. Sie müssen sich nicht genau an dieses Schema halten. Wichtig ist, das Gesicht einfach zu halten, damit das Wesentliche erkannt wird.

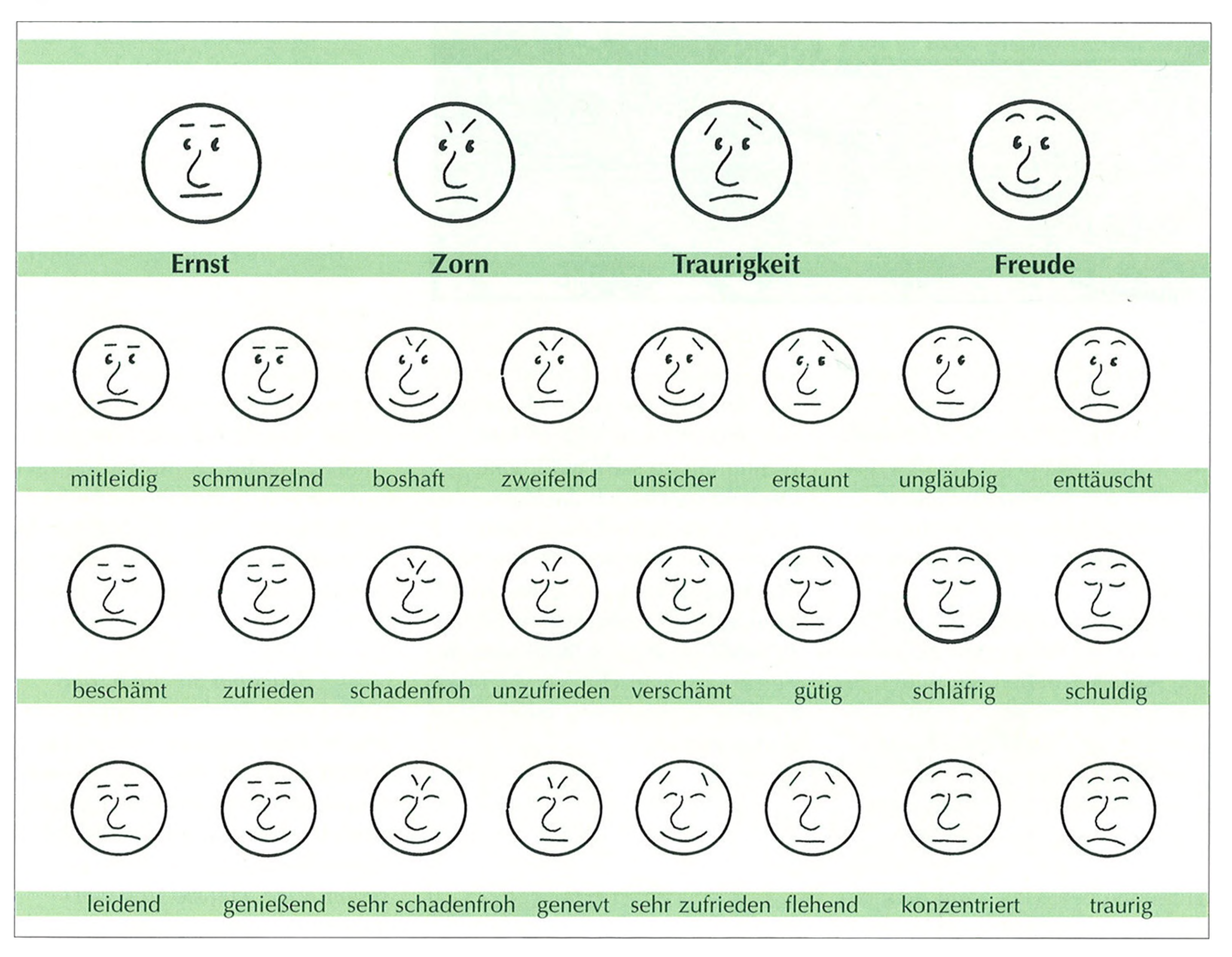
Man kann von vier Grundausdrucksweisen ausgehen, die durch bestimmte Bewegungsrichtungen der Gesichtszüge geprägt sind:

Ernst: Ein neutraler Gesichtsausdruck, der von waagerechten Linien beherrscht wird.

Zorn: Die Augenbrauen ziehen sich auf der Innenseite nach unten zusammen. Die Mundwinkel gehen ebenfalls nach unten.

Traurigkeit: Alles fällt nach unten, sowohl die Mundwinkel als auch die Augenbrauen, im Gegensatz zum Zorn aber auf der Außenseite.

Freude: Dieser Gesichtsausdruck ist durch Ausdehnung gekennzeichnet. Die Augenbrauen und Mundwinkel gehen nach oben.



Übung

Zeichnen Sie Gesichtsausdrücke, um mit den verschiedenen Merkmalen vertraut zu werden.

TIP *Wenn Sie schon eine Comic-Figur haben, dann legen Sie sich einen Katalog von Gesichtsausdrücken für sie an. Dies erleichtert am Anfang die Wahl des passenden Ausdrucks erheblich.*

Die bislang dargestellten Ausdrucksweisen sind längst noch nicht alle, die möglich sind. Die nebenstehende Abbildung zeigt einige weitere Möglichkeiten, den Gesichtsausdruck zu verändern. Alle diese Modifizierungen lassen sich mit jedem Gesicht der Abbildung auf Seite 16 kombinieren! Bis jetzt wurde noch nicht einmal der geöffnete Mund betrachtet, und trotzdem hat sich schon eine riesige Anzahl von Gesichtsausdrücken ergeben. Spätestens an dieser Stelle merkt man, wie viele Möglichkeiten allein dieses »Mondgesicht« bietet und wie sehr es dabei auf jeden einzelnen Strich ankommt. Den Mund etwas höher oder breiter zeichnen, ein kleines Lächeln, eine Augenbraue etwas hochziehen, und schon entsteht ein komplett anderer Ausdruck.

Linke Seite:
Die vier Grundausdrucksweisen (1. Zeile) und daraus abgeleitete Gesichter (2. Zeile). Die unteren beiden Zeilen zeigen noch einmal dieselben Gesichter mit unterschiedlichen Augenformen. Schon durch die unterschiedliche Kombination von Augenbrauen, Augen und Mund entsteht eine erstaunliche Vielfalt von Gesichtsausdrücken. So z. B. in der zweiten Spalte: Während das obere Gesicht zufrieden, schon fast gönnerhaft aussieht, drückt das Gesicht darunter eher große Freude aus. Dabei besteht der Unterschied nur in der Form der Augen!





Mundhöhe



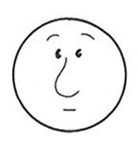


Augenbrauen





Augenabstand





Mundbreite





Augengröße

Links:
Weitere Möglichkeiten, den Gesichtsausdruck zu verändern. Alle diese Modifizierungen lassen sich mit jedem Gesicht der Abbildung auf Seite 16 kombinieren.

Übung

1. Zeichnen Sie verschiedene Gesichtsausdrücke und beschreiben Sie diese anschließend.
2. Geben Sie sich einen Gesichtsausdruck in Worten vor und versuchen Sie diesen dann zu zeichnen. Dies ist um einiges schwieriger als die Übung davor.
(Beispiel: Entschlossenheit, Erstaunen, Flehen ...)

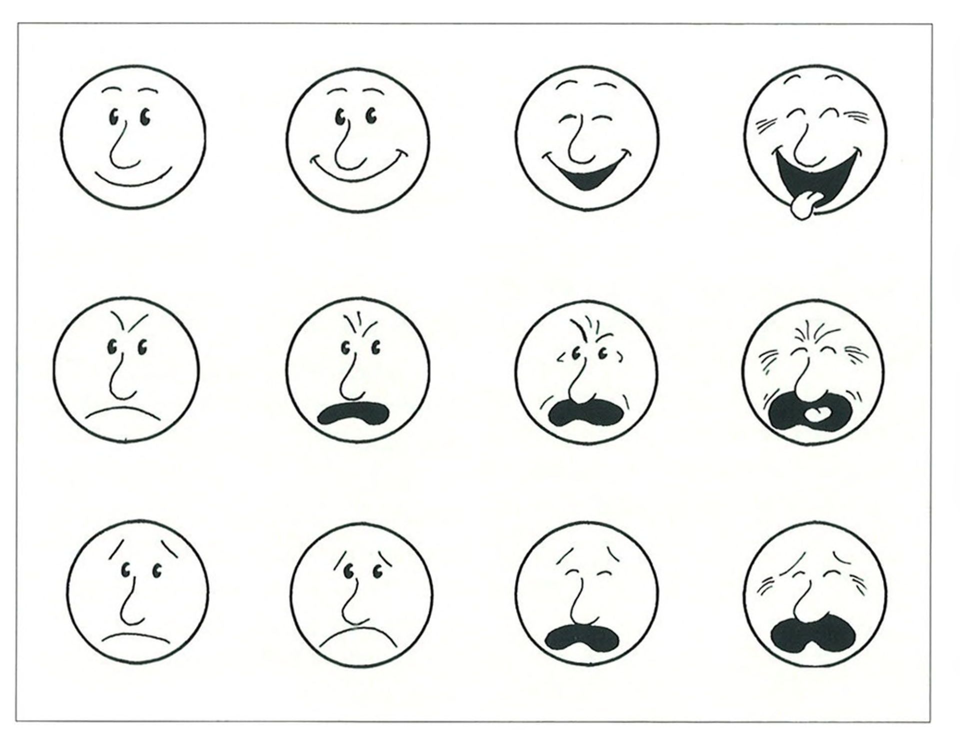


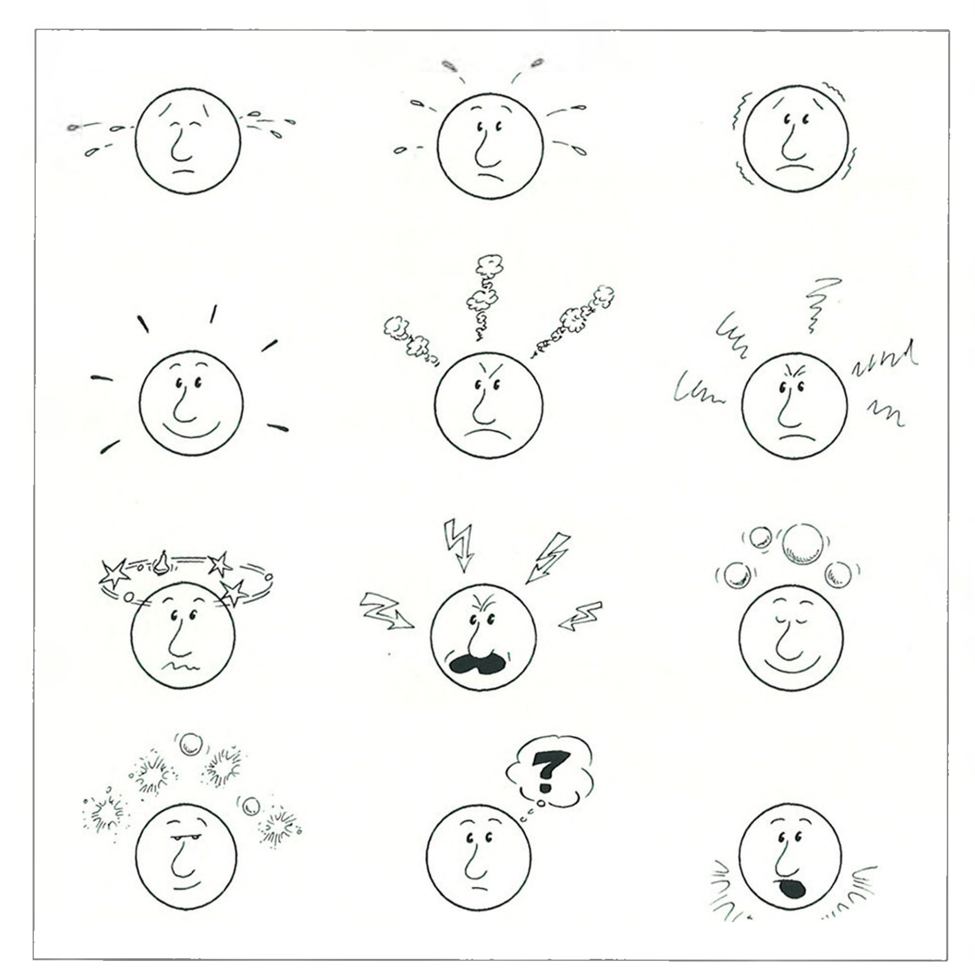


In der Abbildung auf Seite 18 sind Beispiele zur Steigerung des Gesichtsausdrucks zu sehen. Spätestens jetzt kommt der geöffnete Mund ins Spiel. Grundsätzlich gilt bei der Steigerung des Gesichtsausdrucks, daß die Bewegungsrichtung der Gesichtszüge erhalten bleibt, aber verstärkt wird. Etwa beim Lachen: Die Augenbrauen wandern immer höher, der Mund wird immer breiter, öffnet sich usw.

Übung

Geben Sie sich einen Gesichtsausdruck vor und zeichnen Sie diesen. Machen Sie sich die Bewegungsrichtungen der Gesichtszüge klar. Fangen Sie nun langsam an, den Ausdruck zu steigern. Beobachten Sie dabei die Wirkung.





Links oben:
Steigerung des Gesichtsausdrucks. Die Gesichtszüge werden in der ursprünglichen Bewegungsrichtung des Ausdrucks gesteigert.

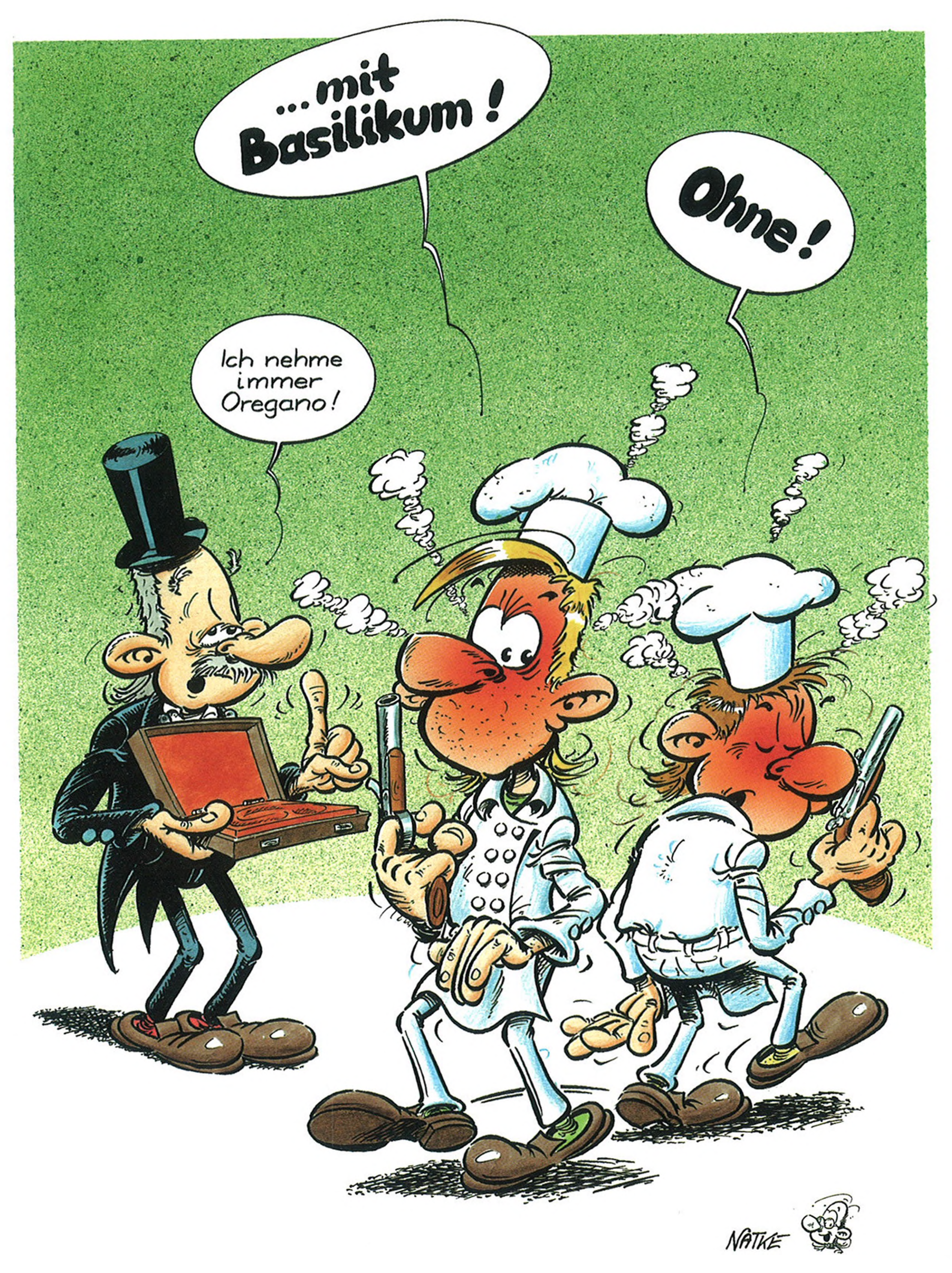
Links unten:
Graphische Zeichen können den Gesichtsausdruck im Comic wesentlich unterstützen oder sogar erst ausmachen. Gewarnt sei aber vor übermäßigem Gebrauch dieser Zeichen! Man überlädt ein Bild schnell. Zudem können die Zeichnungen dadurch leicht albern wirken.

Graphische Zeichen

Die Wirkung eines Gesichtsausdrucks läßt sich im Comic auch durch graphische Zeichen steigern bzw. unterstützen. Es bleibt natürlich jedem selbst überlassen, wie viele oder welche graphische Zeichen zum Einsatz kommen; in jedem Fall aber muß ihre Bedeutung klar sein, da sie sonst nur vom Wesentlichen ablenken oder verwirren. Um die Wirkung der Zeichnung zu unterstützen, eignen sich auch die Gedankenblasen, in denen man praktisch alles unterbringen kann.

Übung

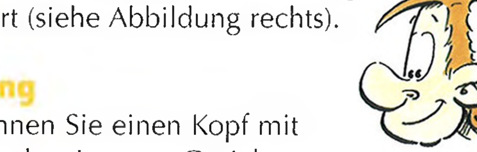
Geben Sie sich einen Gesichtsausdruck vor und zeichnen Sie das Gesicht. Überlegen Sie nun, welche graphischen Zeichen diesen Gesichtsausdruck unterstützen könnten. Verwenden Sie verschiedene graphische Zeichen beim gleichen Gesicht. Verändern diese den Gesichtsausdruck? Sind sie nötig?



Die Wölkchen als unterstützende graphische Zeichen wurden hier nur spärlich eingesetzt, sind aber dennoch sehr effektvoll. Die Linien, die die Bewegung unterstreichen (die sogenannten Speedlines, siehe Seite 29), gehören nicht zu den graphischen Zeichen!

Drehungen des Kopfes

Um den Kopf aus anderen Perspektiven zu zeichnen, kann es hilfreich sein, sich ein Achsenkreuz auf das Gesicht zu zeichnen (natürlich auf das zu zeichnende). Die eine Achse verläuft vertikal durch die Mitte des Gesichts, die andere horizontal durch die Augen. Bei der Drehung des Kopfes wandert dieses Achsenkreuz mit und kann als Orientierungshilfe dienen, um die Lage der Augen, der Nase und des Mundes zu bestimmen.
Die obige Abbildung illustriert dieses Verfahren und zeigt gleichzeitig, wie es auch bei Unter- bzw. Draufsicht eingesetzt werden kann. Der jeweils eingezeichnete Kreis gibt dabei eine Hilfestellung für die Höhenlage des Schnittpunktes der Achsen. Beachten Sie dabei die Schräglage der ursprünglich horizontalen Achse. Erst sie ergibt den entscheidenden perspektivischen Effekt. Manchmal reicht dazu schon eine Schräglage der Pupillen, da sich sonst wenig ändert (siehe Abbildung rechts).



Übung

Zeichnen Sie einen Kopf mit einem bestimmten Gesichtsausdruck. Versuchen Sie nun, dieses Gesicht aus verschiedenen Perspektiven zu zeichnen.

Bei der Drehung des Kopfes kann es hilfreich sein, Hilfskreuze oder -kreise auf die Figur zu zeichnen.







Aufbau von Gesichtern

Die einfachste Art des Aufbaus von Gesichtern wurde bereits behandelt: das Mondgesicht.



Nimmt man nun noch Ohren und Haare dazu, hat man bereits ein fertiges Comic-Gesicht:



Eine etwas comic-typischere Darstellung erhält man, wenn die Figuren nicht direkt von vorne gezeichnet werden (da die Figuren selten direkt den Leser ansehen werden, sondern eher andere Figuren im Bild):



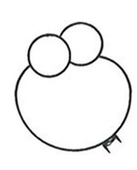
Durch die Wahl einer anderen Kopfform, anderer Nasen und Frisuren ergibt sich schon eine Vielzahl unterschiedlichster Figuren:







Beschränkt man sich nicht nur auf eine Ellipse oder einen Kreis, sondern setzt mehrere einfache geometrische Körper zusammen, entstehen entsprechend mehr Möglichkeiten.









Ein großer Vorteil des Aufbaus von Gesichtern aus geometrischen Körpern besteht darin, daß die Darstellung des Kopfes aus verschiedenen Perspektiven wesentlich vereinfacht wird. Ist man sich einmal über den Aufbau seiner Figur als Zusammenstellung von Kreisen, Kugeln, Ellipsoiden oder Zylindern im klaren, so läßt sie sich viel einfacher drehen und wenden. Beispiele für den Aufbau bekannter Figuren finden Sie auf den Seiten 25, 38 und 39.

Dem Einfallsreichtum bei der Darstellung von Köpfen dieser Art sind keinerlei Grenzen gesetzt. Sie werden überrascht sein, wie viele interessante Formen entstehen, wenn man erst einmal angefangen hat, ein wenig mit ihnen herumzuexperimentieren.

Übung

Zeichnen Sie einen Kopf als Zusammenstellung räumlicher Körper, ohne dabei auf zu viele Details einzugehen. Versuchen Sie nun, sich dieses Gebilde räumlich vorzustellen. Lassen Sie es im Geiste rotieren. Versuchen Sie dann, das Gebilde aus verschiedenen Perspektiven zu zeichnen. Die Abbildung auf der folgenden Seite zeigt ein Beispiel dafür.



Charakteristika von Köpfen

Es gibt einige grundlegende Merkmale, die eine Figur sofort entscheidend charakterisieren. Besonders gut lassen sich die beiden Grundmerkmale Alter und Geschlecht im Gesicht ausdrücken.

Alter

Sehr junge Gesichter zeichnen sich durch kleine, zarte Gesichtszüge im Gegensatz zur Größe des Kopfes aus. Hinzu kommen verhältnismäßig große Augen.



Den Eindruck eines Kindes gewinnt man, indem man genau wie bei sehr jungen Gesichtern vorgeht, jedoch abhängig vom Alter des Kindes eine mehr oder weniger ausgeprägte Frisur wählt und die Gesichtszüge angleicht.



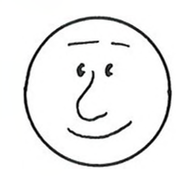
Mit zunehmendem Alter zeigen sich die Gesichtszüge immer ausgeprägter (Nase, Augenbrauen und Mund). Die Frisuren sind noch prägnanter. Bart und Brille können diesen Eindruck noch verstärken.

Ältere Menschen sind durch knöcherne Gesichtszüge gekennzeichnet, ebenso durch faltigere Haut. Auch buschige Augenbrauen, Glatze oder ähnliche Alterserscheinungen können eingesetzt werden, um Figuren älter aussehen zu lassen.



Geschlecht

Im Gesicht lassen sich geschlechtsspezifische Unterschiede durch zarte Züge kennzeichnen, wie etwa eine kleinere Nase bei Frauen. Mit überzeichneten Wimpern entsteht sofort ein weiblicher Eindruck.





Entscheidend kann die Frisur sein, wenn nur der Kopf zu sehen ist. Zeichnet man gleiche Silhouetten, so wird man feststellen, daß die Figuren allein bei entsprechender Darstellung der Haare sehr unterschiedlich wirken.





Ergänzt man nun die genannten Merkmale, entsteht sofort der gewünschte Eindruck (bei ansonsten gleichen Gesichtsformen!).





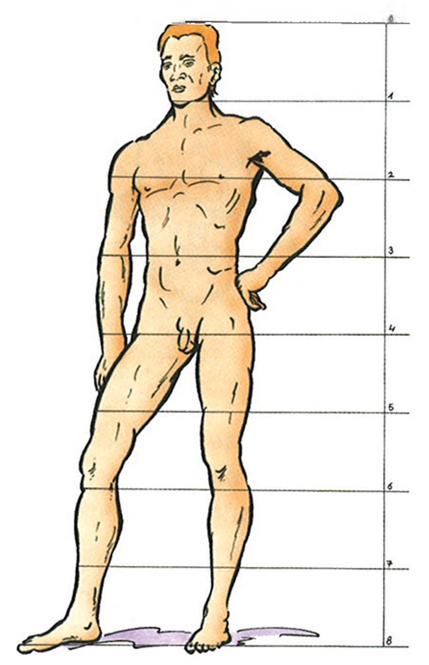
Lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf, was die Gestaltung von Gesichtern angeht. Anregungen und Beispiele für weitere Darstellungsweisen von Gesichtern, ob nun realistischer oder skurriler Natur, finden Sie in Ihrem Comicladen.

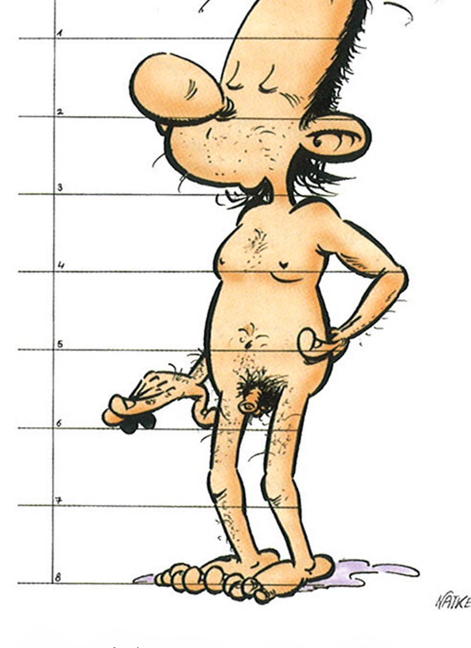
Der bislang behandelte Stoff reicht jetzt schon aus, um einige Zeit zu üben. Es ist natürlich langweilig, immer wieder nur Gesichter zu zeichnen. Für die Glaubwürdigkeit der Figur ist es aber unerläßlich, Sicherheit im Zeichnen von Gesichtsausdrücken zu erlangen. Lassen Sie sich aber nicht entmutigen, wenn es mit einem bestimmten Ausdruck vielleicht mal nicht so klappt. Sie können zwischendurch immer mal wieder üben. Vor allem aber kann der Körperausdruck (vergleiche Seite 36) den Gesichtsausdruck noch erheblich unterstützen. So wird beispielsweise bei einem Gesicht, das Flehen ausdrücken soll, aber nur traurig aussieht, sofort klar, was gemeint ist, wenn die Figur mit gefalteten Händen kniet.

Der Körper

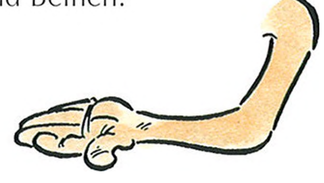
Anatomie und Proportionen

Für das Comic-Zeichnen ist es sehr hilfreich, sich ein wenig in die Anatomie des Menschen einzuarbeiten. Zu diesem Gebiet gibt es meterweise Literatur. Es muß selbstverständlich nicht jeder Muskel, jeder hervortretende Knochen und jede Schattierung gezeichnet werden. Aber auch Comic-Figuren müssen anatomisch richtig aufgebaut sein. Ihre Bewegungen sollten natürlich wirken. Zwar finden sich auch hier Ausnahmen, bei denen es weniger auf die Anatomie ankommt, aber in der Regel wird jeder Fehler vom Betrachter sofort erkannt: »Wie kann der denn seine Beine so verdrehen?«, »Dabei müssen ihm doch die Arme abfallen!« usw.
Es gibt Comics, deren Witz sich größtenteils aus unmöglichen Drehungen und Dehnungen entwickelt. »Clever & Smart« von Ibanez ist so ein Comic, der neben den Verwandlungen von »Clever« hauptsächlich auf diesem Element beruht.
Grundsätzlich gilt aber: Selbst bei Phantasiefiguren, die keinerlei humanoide oder sonstige uns bekannte Wesen zum Vorbild haben, sollte man sich über deren Anatomie im klaren sein, um sie glaubhaft darstellen zu können.

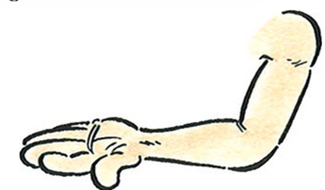




Ein häufig auftretender Fehler ist das Fehlen von Muskeln an Armen und Beinen:



Der obere Arm sieht falsch aus im Gegensatz zu diesem:



Wie für den Comic insgesamt gilt insbesondere bei den Figuren das Prinzip der Vereinfachung in der zeichnerischen Darstellung. Dies dient zum einen der Konzentration auf das Wesentliche. Zum anderen ergibt es sich zwangsläufig, um die Arbeit am Gesamtwerk auf ein erträgliches Maß zu reduzieren. Selbst Pedanten unter den Zeichnern vereinfachen in ihren Comics immer noch sehr stark.
Ein wesentlicher Unterschied zur Realität besteht bei der Comic-Figur in den Proportionen der einzelnen Körperteile zueinander. Ein übergroßer Kopf, zu große Hände und Füße im Gegensatz zu spindeldürren Armen und Beinen, und schon ist die Comic-Figur fertig.
Für eine in diesem Sinne glaubwürdige Darstellung ist die Einhaltung dieser Proportionen über die gesamte Länge des Comics besonders wichtig (siehe »Wiedererkennbarkeit der Figur«, Seite 38).



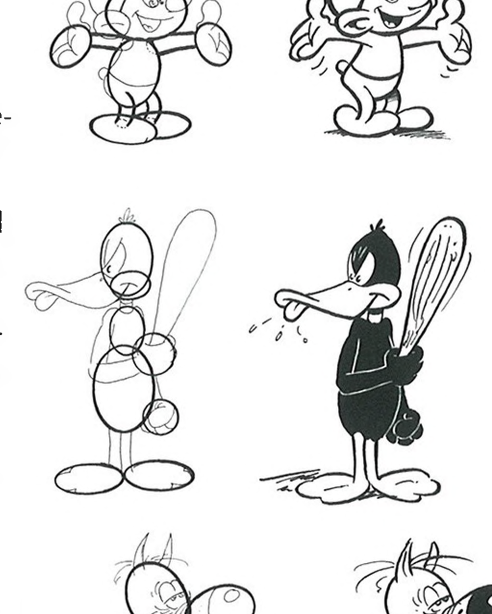
Aufbau der Figuren

Wie beim Aufbau des Kopfes läßt sich auch die Gesamtfigur fast immer in Kugeln, Ellipsoiden und Zylinder zerlegen. Sämtliche Figuren aus den Disney-Werkstätten befolgen beispielsweise diesen Aufbau.
Die Aufteilung der Figur in solche geometrischen Strukturen hilft dabei, sich über deren räumliche Form klarzuwerden, und erleichtert ihre Darstellung aus verschiedenen Perspektiven. Ein weiterer Vorteil besteht darin, daß die Proportionen der Figur über die Länge des Comics leichter beibehalten werden können (vergleiche Seite 38).

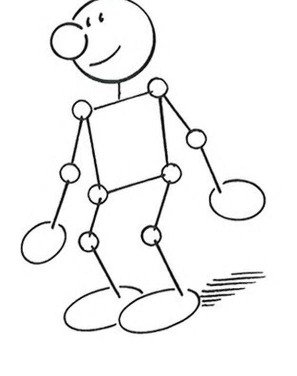
Übung

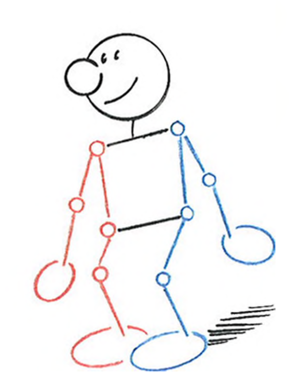
Zeichnen Sie verschiedene Figuren als Zusammenstellung von Kugeln, Ellipsoiden und Zylindern, ohne ihnen dabei ihre endgültige Form zu geben. Versuchen Sie nun, die Figur aus verschiedenen Perspektiven zu zeichnen. Wenn Sie ein wenig Sicherheit in der Darstellung solcher Figuren gewonnen haben, versuchen Sie nun, eine Zeichnung ganz auszuführen. Versuchen Sie es dann mit anderen Perspektiven.

Ein weiteres probates Mittel zur Darstellung des Körpers sind neben den oben angeführten geometrischen Figuren auch bewegliche Modelle, die man in die gewünschte Form bringen und damit sein Vorstellungsvermögen wesentlich unterstützen kann. Man muß dann lediglich noch die Proportionen seiner Figur anpassen. Es ist natürlich auch denkbar, wenn auch aufwendig, sich ein Modell seiner eigenen Figur z.B. aus Draht und Knetgummi selbst zu basteln.
Ein ähnliches Hilfsmittel zur Darstellung einer Figur ist das gezeichnete Drahtskelett. Man verbindet hier die gedachten Gelenke der Figur durch Linien und erhält so ein vereinfachtes Schema des Körpers. Der besseren Übersicht wegen sind hier natürlich nur die wichtigsten Gelenke eingezeichnet.
Noch übersichtlicher wird es, wenn man nun noch die rechte und linke Körperhälfte farblich voneinander absetzt, etwa bei kleinen Zeichnungen.



Der gesamte Körper der Comic-Figur läßt sich in vielen Fällen auf einfache geometrische Formen reduzieren, hier gezeigt am Beispiel eines »Schlumpfs«, von »Daffy Duck« und »Rantanplan«.





Übung

Zeichnen Sie Drahtskelette in verschiedenen Haltungen und Perspektiven. Beachten Sie dabei die perspektivischen Verkürzungen (siehe Seiten 13 und 28).

Dies sind Hilfsmittel, die mit zunehmender Übung nur noch selten benötigt werden. Studien mir nicht vertrauter Bewegungsabläufe mache ich aber immer noch auf diese Weise.



Wie im Fall der Drehung des Kopfes helfen geometrische Formen bei der Darstellung aus verschiedenen Perspektiven.

Bewegung des Körpers

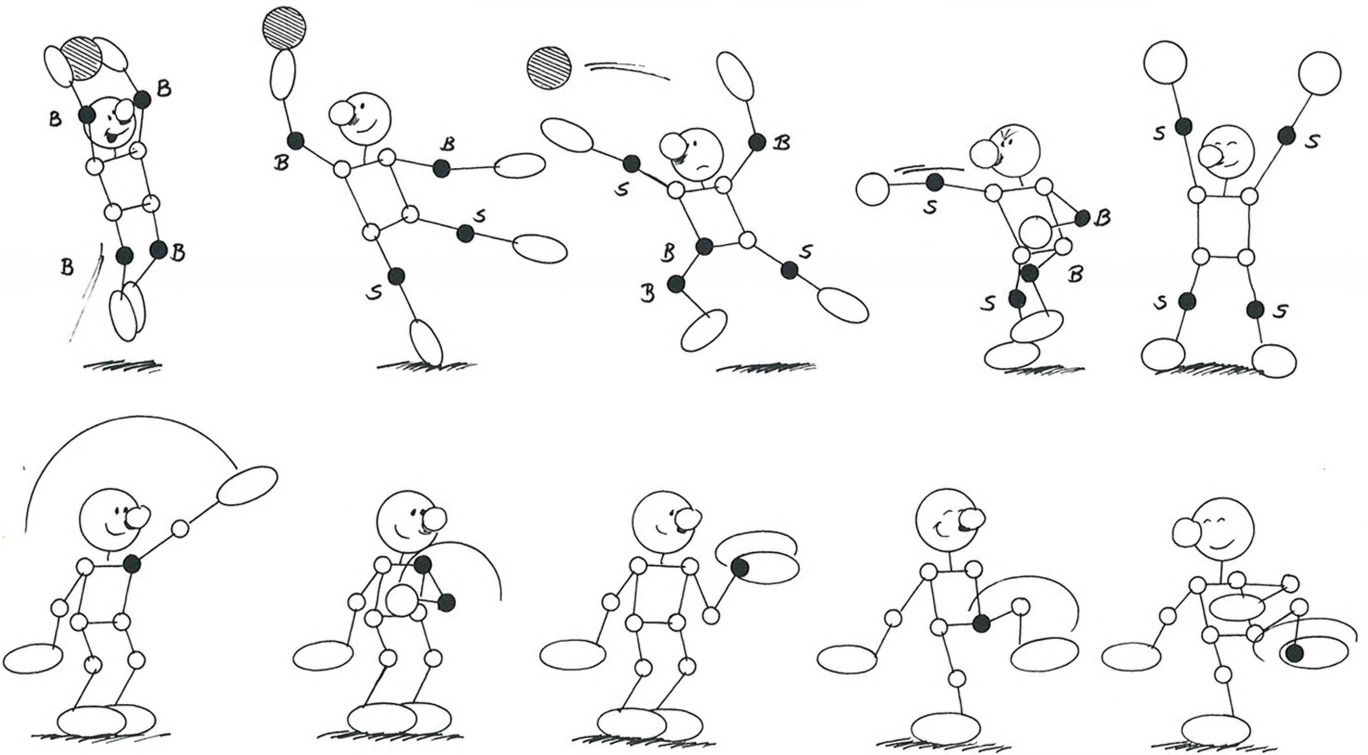
Bei dem Drahtskelett sind die Punkte des Körpers, an denen Bewegung entsteht, gekennzeichnet (die Artikulationen oder Gelenkverbindungen). Wegen der besseren Übersicht erscheinen Hand-, Hals- und Fußgelenke nicht gesondert.
Es gibt zwei Arten von Gelenkbewegungen. Die erste ist die Winkelbewegung, d.h. die Beugung oder Streckung des Gelenks, wie z.B. am Ellenbogen- oder Kniegelenk. Die zweite Bewegungsart ist die Drehbewegung, z.B. beim Schulter- oder Fußgelenk.
Die Abbildung unten illustriert diese Bewegungsarten.

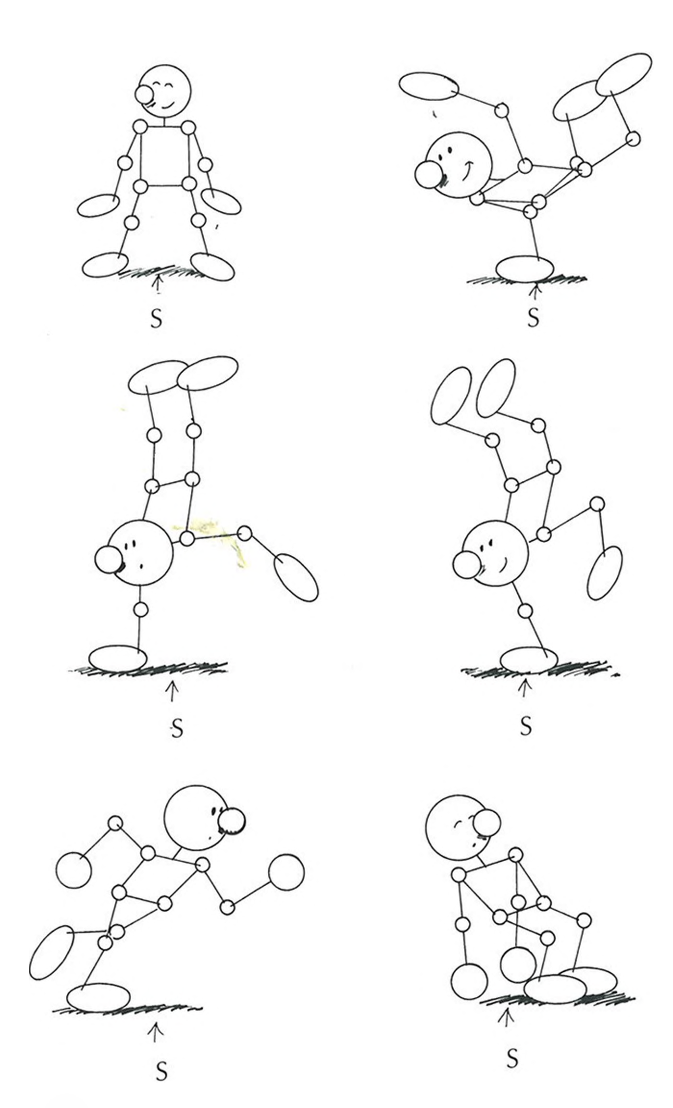
Übung

Passen Sie das Drahtmodell Ihrer Figur an. Wie groß ist sie? Welche Proportionen hat sie? Wo sitzen die Gelenke?

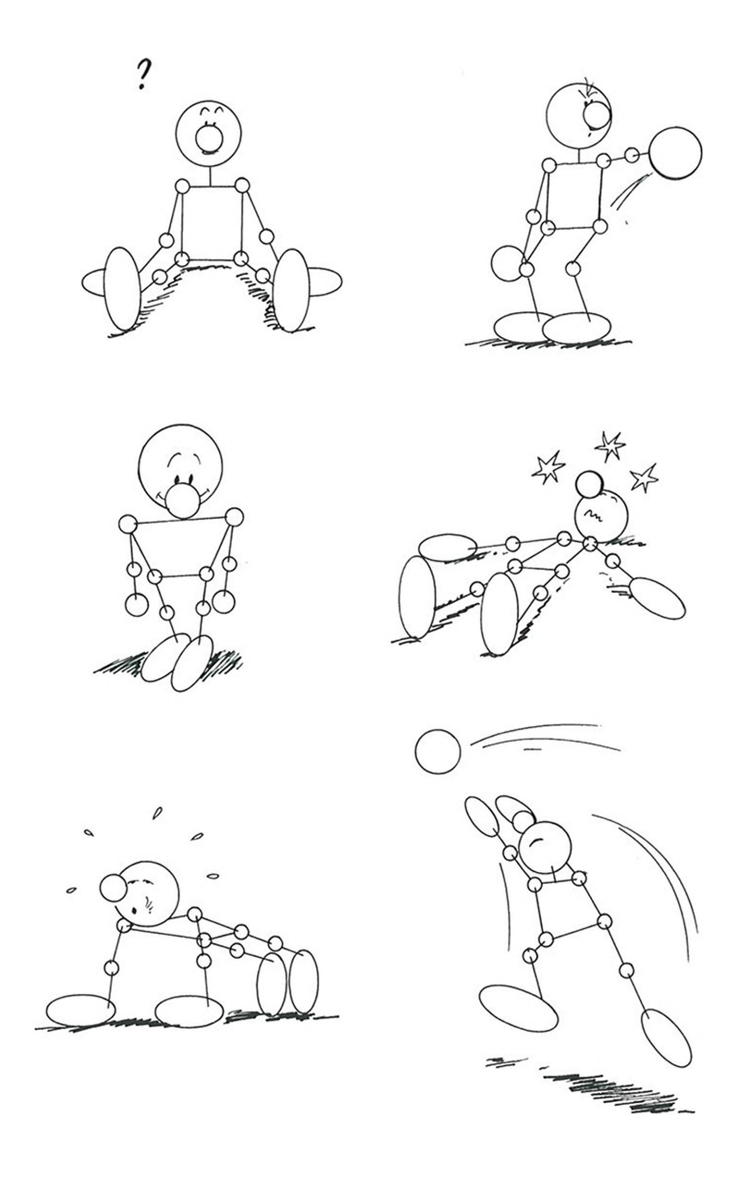
Man macht sich am besten mit Bewegungsabläufen und -zusammenhängen vertraut, indem man sie am eigenen Körper ausprobiert. Bei der Ausführung dieser Bewegungen wird man feststellen, daß manche nicht ohne gleichzeitige Bewegung anderer Körperteile erfolgen können. Ohne die Wirbelsäule bewegen zu müssen, läßt sich z.B. das Bein nur bis zu einer gewissen Höhe anheben. Diese Bewegung der Wirbelsäule dient der Erhaltung des Körpergleichgewichts. Probieren Sie das einmal vor dem Spiegel aus. Wenn Sie ein Bein anheben, steht das andere Bein so, daß der Fuß in der Mitte unter dem Körper den Boden berührt. Dies ist der Schwerpunkt, d.h. in diesem Fall das Mittel der Gewichtsverteilung, projiziert auf den Boden.
In der ruhenden Haltung liegt der Schwerpunkt in der Mitte der Berührungspunkte mit dem Boden. Abweichungen hiervon sind mit dem Ausgleich durch Muskeln zu erklären. Man »sieht«, daß die Figur nicht umfällt, wenn der Schwerpunkt der gezeichneten Figur an der richtigen Stelle sitzt. Existiert nur ein Berührungspunkt der Figur mit dem Boden, so ist dieser gleichzeitig auch der Schwerpunkt, vorausgesetzt natürlich, die Figur soll ruhend wirken. Die ersten vier Bilder der Abbildung auf Seite 28 verdeutlichen die Lage des Schwerpunkts.

Bewegungen der Figur.
Oben: Gelenke, die Beugung (B) und Streckung (S) ausführen können; unten: Gelenke, die Drehbewegungen ausführen können.





Andererseits kann man durch Veränderung der Position des Schwerpunktes Bewegung suggerieren. Die letzten beiden Bilder der linken Abbildung auf dieser Seite illustrieren dies. Bei der laufenden Figur liegt der Schwerpunkt rechts neben dem Fuß, der den Boden berührt. Die Figur könnte auf diese Art nicht stehen und vermittelt daher den Eindruck der Bewegung. Gleiches gilt für die letzte Figur. Da der Schwerpunkt hinter den Füßen liegt, wird sofort klar, daß die Figur nach hinten fällt.



Oben:
Abhängig von der Lage des Schwerpunktes (S) der Figur entsteht der Eindruck von Ruhe oder Bewegung.

Rechts:
Gerade bei den vereinfachten Comic-Darstellungen kommt es auf stimmige perspektivische Verkürzungen an.

TIP *Um glaubhafte Figuren zeichnen zu können, sollten Sie den menschlichen Körper und seine Bewegungen gut studieren. Ihnen stehen dazu ideale Studienobjekte zur Verfügung: Ihr eigener Körper und der Ihrer Mitmenschen.*

Eine Andeutung der Bewegungsrichtung durch kinetische Linien (sogenannte Speedlines, siehe nächstes Kapitel), fehlender Kontakt zum Boden u. ä. tun ihr übriges, um diesen Eindruck zu verstärken.

Übung

1. Versuchen Sie, Ihr Drahtmodell in verschiedenen bewegten und unbewegten Stellungen zu zeichnen. Besonders geeignete Übungen sind gehende, laufende, springende oder fallende Modelle.
2. Zeichnen Sie eine bewegte Figur. Versuchen Sie nun, dieselbe Figur aus verschiedenen Perspektiven zu zeichnen. Benutzen Sie dabei immer noch nur das Drahtmodell, um die Bewegung zu studieren. Proportionen und Details der Figur sind in diesem Zusammenhang nebensächlich und halten nur auf.
3. Zeichnen Sie Ihr Drahtmodell aus verschiedenen Blickwinkeln, um ein Gefühl für die perspektivische Verkürzung zu bekommen (siehe Abbildung Seite 28, rechte Hälfte).
4. Führen Sie nun die komplette Zeichnung Ihrer Figur aus, nachdem Sie sich anhand des Drahtskeletts über die Bewegung bzw. Stellung klargeworden sind.

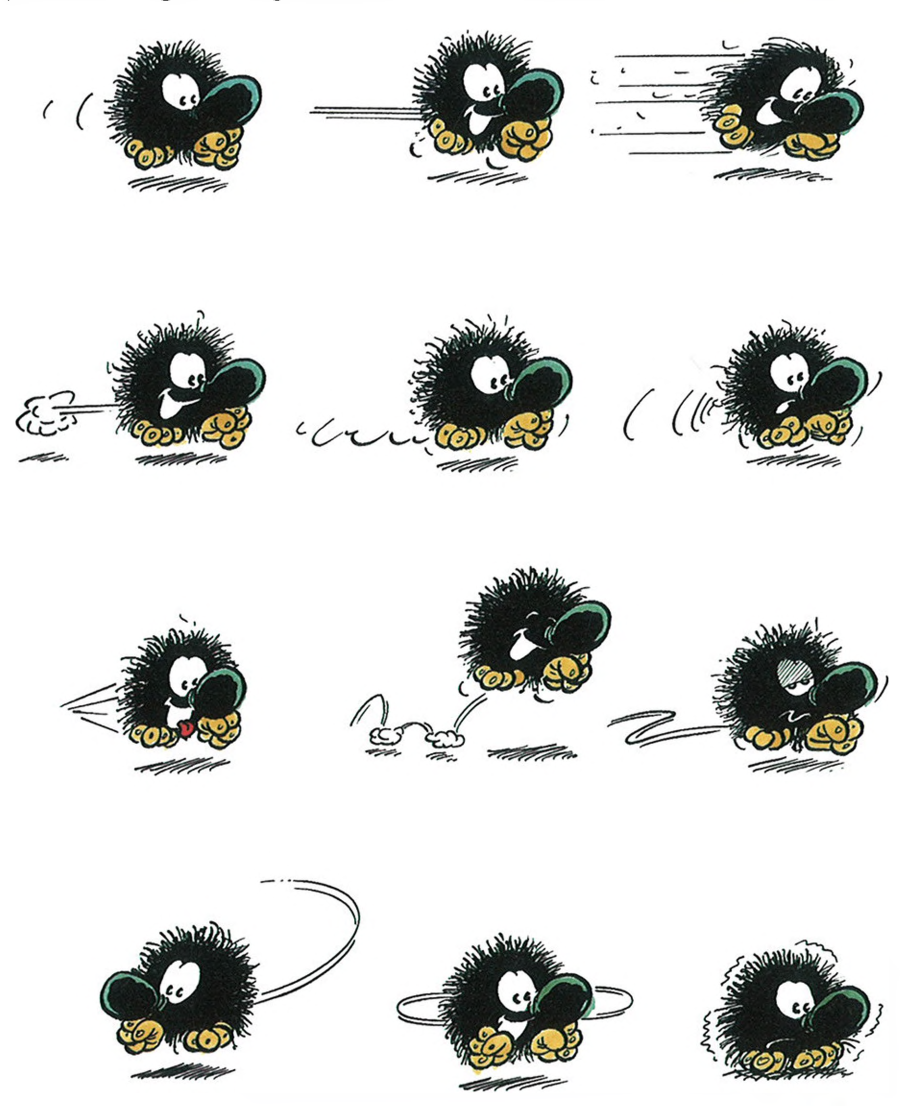
Sie haben jetzt einige Hilfsmittel zur Darstellung der Figuren kennengelernt. Versuchen Sie immer, Ihre Figuren nicht einfach nur zu zeichnen, sondern auch immer eine räumliche Vorstellung von ihnen zu erlangen. Nur dann wird es Ihnen gelingen, die Figuren in allen Lagen und Bewegungen zeichnen zu können.

Darstellung von Bewegung

Im Comic, wie in allen anderen Bereichen der zeichnerischen Darstellung, haben wir es mit starren Bildern zu tun. Auch eine noch so dynamische Linienführung kann an dieser Tatsache nichts ändern. Alles, was in Bildern Bewegung suggeriert, ist Einbildung. Wie im vorangegangenen Kapitel erläutert, gibt es einige Körperhaltungen, die den Eindruck von Bewegung vermitteln (indem der Schwerpunkt der Figur verlagert wird).

Wie läßt sich dieser Eindruck noch verstärken?
Wirklich sichtbar wird Bewegung auf einem Foto, das lange belichtet wurde. Das bewegte Objekt erscheint in der Bewegungsrichtung »verwischt«.

Einige Möglichkeiten für kinetische Linien oder auch Speedlines am Beispiel von »Fischbrötchen«, dem Begleiter des ab Seite 63 noch öfter auftauchenden »Kleinen Tods«. Beachten Sie, wie sehr die Art der Bewegung durch die kinetischen Linien bestimmt wird. In fast allen Fällen hat »Fischbrötchen« dieselbe Haltung.



Sie kennen lange belichtete Nachtaufnahmen einer Straße, auf der die Rücklichter der Autos als lange, rote Streifen im Bild erscheinen. Die Bewegung eines Objektes kann durch mehr oder weniger deutliche Streifen hinter dem Objekt sichtbar und damit nachvollziehbar gemacht werden. Solche Linien hinter Objekten werden sofort als Bewegung und Bewegungsrichtung gedeutet, wobei natürlich auch die Gewöhnung des Betrachters an derartige Darstellungsweisen eine Rolle spielt. Ein Beispiel für solche Speedlines zeigt die Abbildung unten.

Übung

Machen Sie sich mit der Wirkung von Speedlines vertraut, indem Sie die Zeichnungen, die Sie zum letzten Kapitel angefertigt haben, damit versehen. Benutzen Sie einen Bleistift, um verschiedene Versionen ausprobieren zu können.

Die Regentropfen mutieren zu Streifen, um die Bewegung darzustellen und zu verstärken. Die Speedlines hinter den Autos verleihen ihnen mehr Dynamik.

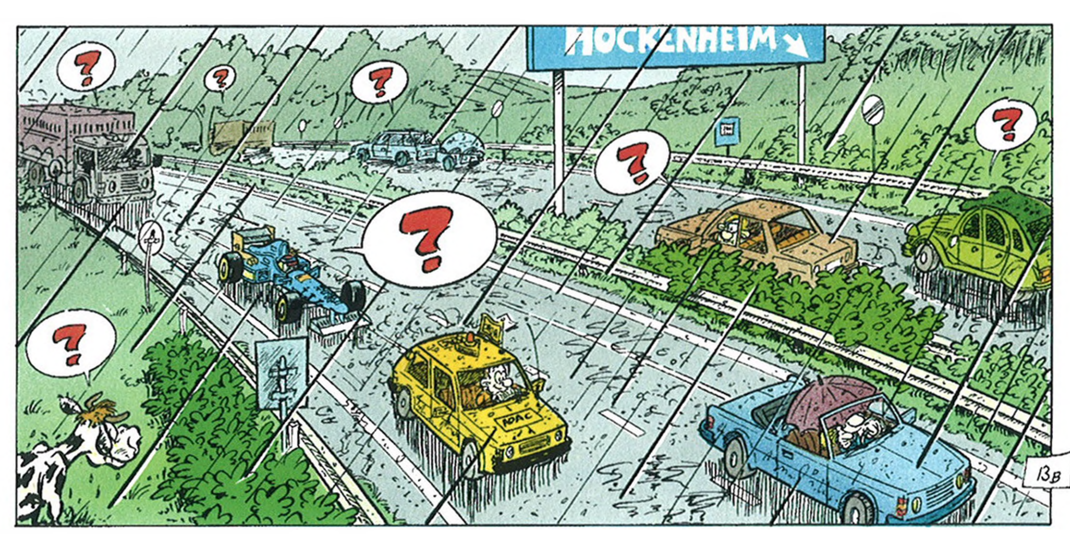
TIP *Wie für den Umgang mit unterstützenden graphischen Zeichen gilt auch hier: Überladen Sie die Zeichnungen nicht mit Speedlines. Sie können leicht verwirren und eine Zeichnung unübersichtlich machen. Beachten Sie aber, daß manche Bewegungsabläufe nicht klar werden, wenn man die Speedlines wegläßt.*

Dies ist z. B. beim Klatschen der Fall, in welchem Bewegungsstadium auch immer. Schreibt man »Klatsch« dazu (zur »Lautmalerei« siehe Seite 50), weiß der Betrachter zwar, was gemeint ist, dennoch sieht es »falsch« aus. Einfache Speedlines helfen hier weiter. Machen Sie sich auch klar, in welchem Zustand man die Bewegung am besten wiedergibt. In diesem Fall ist es am günstigsten, die Bewegung nicht in den beiden Extremen – d. h. weit auseinanderstehende bzw. sich berührende Hände –, sondern irgendwo dazwischen anzusiedeln, um durch die Speedlines beide Bewegungsrichtungen darstellen zu können.

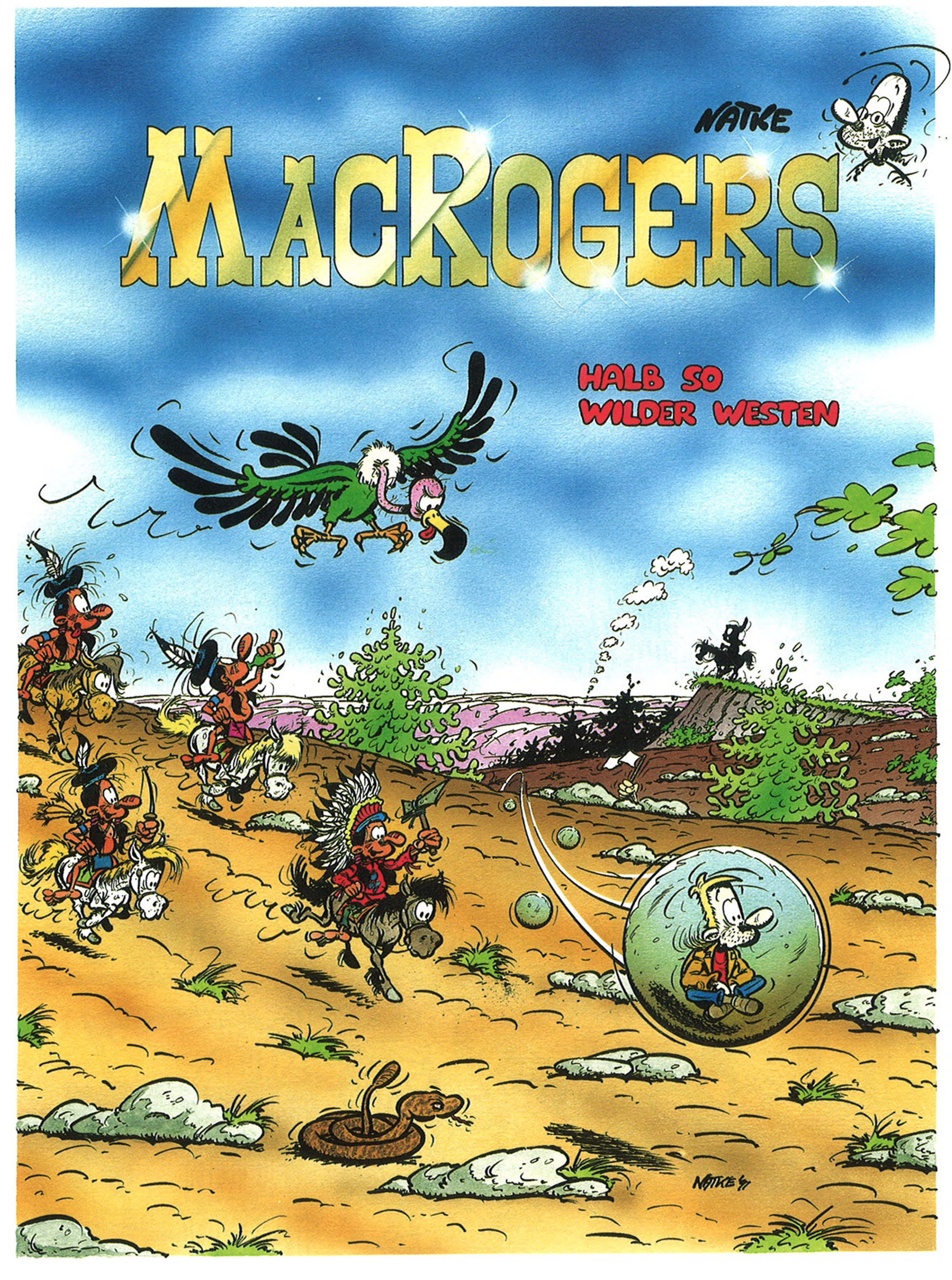


Noch ein, zwei »Klatsch« dazu, und schon bestehen keine Zweifel mehr.
Eine weitere Möglichkeit, dem Auge Bewegung zu suggerieren, besteht darin, daß das sich bewegende Objekt den Boden nicht berührt. Was in der Wirklichkeit nur sehr selten geschieht, funktioniert im Comic ganz ausgezeichnet und erscheint dennoch selten »falsch«: Eine Figur, die keinen Fuß am Boden hat, wirkt sofort schneller, da dies nur beim Laufen (oder Springen) vorkommt, ein fahrendes Auto wird viel schneller, wenn keiner der Reifen den Boden berührt (vorausgesetzt, man hat die Speedlines nicht vergessen, sonst schwebt es nur), und ein klingelndes Telefon kann so heftig klingeln, daß es »abhebt«.





Ohne die Speedlines würde die Blase nur im Raum schweben.



51

HAHA! VERLOREN!

DING

DONG

LA LALA LA!



Hand und Fuß

Neben dem Gesicht sind Hände und Füße die am schwierigsten zu zeichnenden Körperteile. Ungeübte Zeichner verstecken die Hände gerne hinter dem Rücken der Figur oder in den Hosentaschen, die Füße in Schuhen. Sie beachten dabei nicht, daß dies oft auffälliger ist als eine nicht ganz geglückte Zeichnung, und unterschätzen den Anteil der Hände am gesamten Körperausdruck. Hände und Füße sind deshalb so schwierig zu zeichnen, weil hier selbst bei einfachen Haltungen auf kleinstem Raum zahlreiche Gelenke, perspektivische Verkürzungen und Schattierungen auftreten, was in dem Maß bei keinem anderen Körperteil der Fall ist. Hinzu kommt, daß viele Haltungen nur deshalb unnatürlich aussehen, weil sie selten isoliert beobachtet werden. Bei einer Zeichnung oder auf einem Foto handelt es sich aber um einen winzigen, festgehaltenen Augenblick einer Bewegung.

Rechts:
Diverse Comic-Hände in schematisch reduzierter Form und deren ausgeführte Versionen.



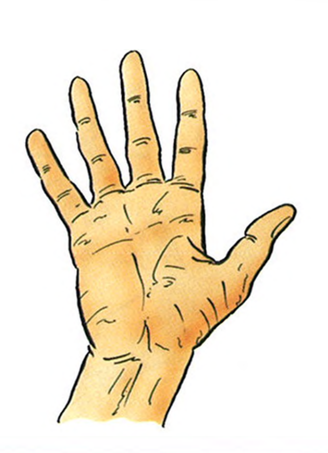
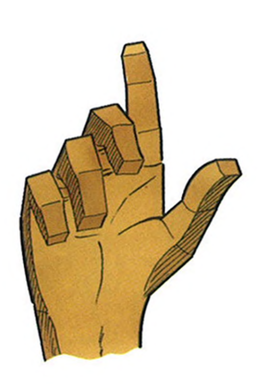
Hände

Das Zeichnen von Händen und Füßen gelingt nur dann glaubhaft, wenn man ihren Aufbau und ihre Funktion begriffen hat. Der Handteller ist eine Hohlfläche, die an der Daumenseite durch den Daumenballen und an der Kleinfingerseite durch den Kleinfingerballen gepolstert ist. Das Zusammenfalten der Hohlhandseite verursacht die Bildung tiefer Falten.

Der Handrücken wird dagegen hauptsächlich durch die Strecksehnen der Finger geprägt. Genau wie der Handteller stehen die vier weiteren Finger nicht in einer Ebene, sondern bilden eine Hohlform. Die Greiffähigkeit erlangt die Hand erst durch die Gegenüberstellung des Daumens zu den übrigen Fingern aufgrund seiner verschiebbaren Basis.

Wie der übrige Körper kann auch die Hand aus einfachen geometrischen Figuren zusammengestellt werden. Für den Handteller steht dabei eine Platte, die Finger werden als vierkantige Hölzer umgesetzt. Ein solches Vorgehen kann die Darstellung sehr vereinfachen (siehe Abbildung oben). Die Abbildung auf Seite 33 zeigt, wie dieses Schema im Comic noch weiter vereinfacht werden kann. Beispielsweise weisen fast alle Figuren aus den Disney-Werkstätten nur drei Finger und den Daumen auf (Dies soll tatsächlich auch wirtschaftliche Gründe gehabt haben. Ein Finger pro Hand weniger in jeder Zeichnung spart eine Menge Geld). Außerdem haben die einzelnen Finger nur noch ein Gelenk. Hinzu kommt die Vergrößerung der Hand im Vergleich zum übrigen Körper. Meist werden auch die Finger etwas dicker dargestellt, als sie in Wirklichkeit sind.

Die Hände richtig zeichnen zu können ist sehr wichtig und sollte viel geübt werden. Sie stellen ein entscheidendes Hilfsmittel für den Körperausdruck dar, was im nächsten Kapitel deutlich werden wird.

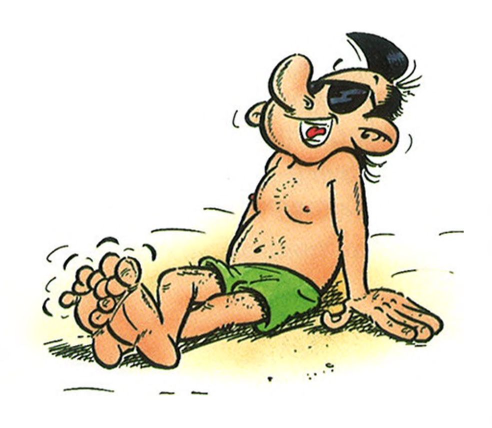

Linke Hälfte (oben):
Will man die Hand glaubhaft zeichnen, muß man ihren Aufbau und ihre Funktionsweise begriffen haben.

Rechte Hälfte (oben):
Eine Reduktion auf einfache Formen hilft bei der Darstellung.

TIP *Anfängern bereitet es oft Schwierigkeiten, alle Finger an einer Hand unterzubrigen, da sie das Gefühl haben, die Hand würde zu breit. Dies läßt sich vermeiden, indem man nicht zu viele Finger gleichförmig zeichnet, sondern sie in verschiedene Richtungen stehen läßt und dadurch den einen oder anderen »versteckt«.*

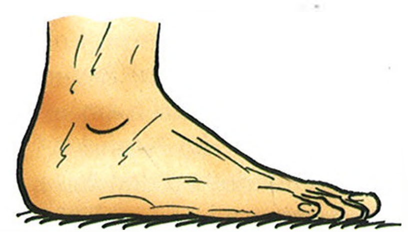
Füße

Der Darstellung des Fußes kommt keine so große Bedeutung zu wie der der Hand, da Füße selten zum Körperausdruck beitragen und meistens in einem Schuh stecken. Trotzdem wird man nicht immer um die Darstellung herumkommen.
Der Fuß ist ein Standgewölbe, das in seinem höchsten Punkt die gesamte Last des Körpers zu tragen hat. Er sitzt zwischen zwei meist deutlich hervortretenden Knöcheln.



Die Zehen sind im Gegensatz zu den Fingern der Hand verkümmert. Sie sind unterschiedlich groß, die Enden lassen sich in der Draufsicht durch einen Bogen verbinden.
Ähnlich wie der Kleinfinger- und der Daumenballen ist der Fuß an den Seiten des großen und kleinen Zehs stärker gepolstert. Ein drittes Polster befindet sich am Hacken. Die Oberseite des Fußes (Rist) bildet eine Wölbung.





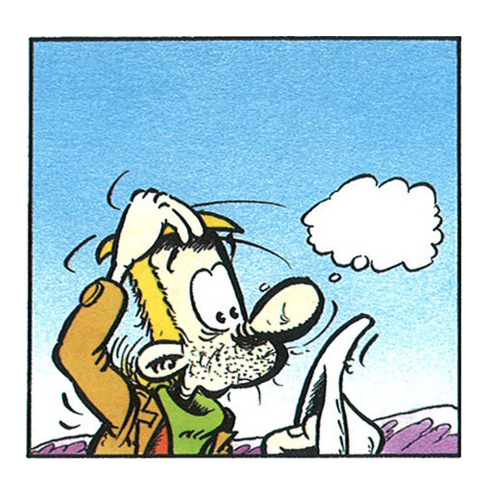
Oben:
Auch beim Fuß ist es wichtig, sich mit seinem Aufbau auseinanderzusetzen.

Links:
Der Fuß läßt sich wie die Hand auf einfache geometrische Formen reduzieren.

Beachten Sie bei der nebenstehenden Zeichnung, daß der Scheitel der Comic-Füße, d.h. der Punkt, an dem der Fuß am Unterschenkel sitzt, meist weiter vorne sitzt als bei echten Füßen. Das sieht lustiger aus, genauso wie unregelmäßig gezeichnete Zehen.

Körperausdruck

Das Befinden eines Menschen drückt sich zwar am deutlichsten im Gesicht aus, zeigt sich aber auch am ganzen Körper, in der Haltung wie in der Bewegung: Eine niedergeschlagene Person wird sich kaum forsch schreitend bewegen, sondern eher leicht gebeugt und langsam gehen. Große Aufregung äußert sich selten so, daß jemand lässig an eine Wand gelehnt dasteht und die Hände in die Hosentaschen steckt. Aufregung wird sich immer in mehr oder weniger hektischen Handbewegungen oder in unablässigem Auf- und Ab-Gehen ausdrücken.
Man denke nur einmal darüber nach, wie sehr ein Kratzen am Kopf den Ausdruck des Nachdenkens, Däumchendrehen den Ausdruck der Langeweile oder eine sehr aufrechte Sitzposition den Ausdruck der Aufmerksamkeit nicht nur unterstützen, sondern im Zusammenhang mit dem entsprechenden Gesichtsausdruck erst ausmachen.



TIP *Versuchen Sie sich selbst und die Personen in Ihrer Umgebung im Hinblick auf Stimmung und Körperausdruck genau zu beobachten. Die genaue Beobachtung liefert die besten Vorlagen für den Körperausdruck.*

Wie beim Gesicht sollen im folgenden die Körperausdrücke in vier Grundausdrucksweisen eingeteilt werden. Betrachten Sie dazu die folgende Abbildung.

Freude

Zorn

Traurigkeit

Ernst

Freude: Beim Ausdruck der Freude sieht man das Gesicht lebhaft werden. Die Augenbrauen bewegen sich nach oben, ebenso wie die Mundwinkel. Ähnliches geschieht am ganzen Körper. Er wird aufrechter und lockerer. Die Stimme wird lauter, die Bewegungen schneller.

Zorn: Am ganzen Körper, wie auch im Gesicht, zieht sich alles zusammen. Jeder Muskel ist angespannt. Die Augenbrauen ziehen sich zusammen, und Fäuste werden geballt. Die Anspannung läßt den Körper zittern, bis hin zum Wutausbruch, illustriert im dritten Bild.

Traurigkeit: Im Gegensatz zu den beiden vorangegangenen Körperausdrücken erschlaffen hier sämtliche Muskeln. Augenbrauen und Mundwinkel hängen, genau wie etwa die Arme. Dem Körper fehlt jede Kraft, illustriert durch den hängenden Kopf und den krummen Rücken.

Ernst: Ein sehr neutraler Ausdruck, der durch keinerlei extreme Haltungen oder Bewegungen geprägt ist, aber immer auch etwas steif wirkt.

»Oh, bitte nicht!« »Geschafft!« »Alles meins!«

»Nein nein nein!« »Ach was!« »Na, warte!«

»Ach, du Schreck!« »Nicht doch!« »Ich?«

»Verstehe!« »Bitte, bitte!« »Mir doch egal!«

Übungen

1. Zeichnen Sie die vier Grundausdrucksweisen im Gesicht und am Körper in verschiedenen Stellungen und aus verschiedenen Perspektiven.
2. Nehmen Sie sich die vier Ausdrucksweisen einzeln vor und versuchen Sie, den Ausdruck zu steigern.
3. Benutzen Sie zusätzlich graphische Zeichen, analog zu den Gesichtsausdrücken, um den Ausdruck zu unterstützen.
4. Probieren Sie aus, zu welchen Bewegungsarten welcher Gesichtsausdruck paßt. Kombinieren Sie und beobachten Sie dabei die Wirkung (z. B. Gewichtheben mit freudigem oder traurigem Gesicht statt eines angestrengten).

Wie bei den Gesichtsausdrücken lassen sich auch für den Körperausdruck die Grundausdrucksweisen kombinieren (siehe nebenstehende Abbildung). Die Hände spielen dabei als Ausdrucksmittel des Gemütszustandes eine besondere Rolle. Die Beispiele dieser Abbildung zeigen, wie sehr jede

einzelne Geste des Körpers zum Gesamtausdruck der Figur beiträgt. Kein Comic kann glaubwürdig wirken, wenn der Körperausdruck der Figuren entweder nicht stimmt oder zu einseitig angelegt ist. Beobachten Sie daher sich und Ihre Mitmenschen sehr genau, um Sicherheit in der Darstellung von Gefühlsausdrücken zu erlangen. Nicht zuletzt hier zeigt sich das Talent eines Zeichners, das nicht nur in der Strichführung, sondern auch in der Beobachtungsgabe zum Ausdruck kommt.





»Asterix« im Aufbau und in der Durchzeichnung.

Übungen

1. Zeichnen Sie abgeleitete Körperausdrücke und beschreiben Sie den Ausdruck anschließend mit Worten.
2. Versuchen Sie es nun andersherum: Geben Sie sich einen Ausdruck in Worten vor und versuchen Sie diesen zu zeichnen.
3. Gewinnen Sie durch das Zeichnen einer möglichst großen Anzahl von Gesichts- und Körperausdrücken Sicherheit im Umgang mit diesen Ausdrucksmitteln. Probieren Sie dabei auch den Einsatz von graphischen Zeichen aus.

TIP *Fragen Sie immer wieder auch andere, wonach Ihre Figur aussieht, was sie macht oder welchen Gemütszustand der Gesichts- und Körperausdruck vermuten lassen. Selbst fehlt einem manchmal der nötige Abstand zu den eigenen Zeichnungen. Außenstehende sehen daher manches besser oder verweisen einen auf Dinge, die man vorher nicht beachtet hat. Konstruktive Kritik kann Ihre Zeichnungen nur verbessern!*

Wiedererkennbarkeit der Figur

Oft bin ich gefragt worden, wie es gelingt, eine Figur im nächsten Panel so zu zeichnen, daß man sie auch wiedererkennt. Dies ist ein typisches Problem für Anfänger, nicht nur auf die Figur bezogen, sondern auch auf die Gestaltung des Hintergrundes. Wenn beispielsweise in einer Bilderfolge jeweils derselbe Hintergrund abgebildet ist, kann man sich mit dem Leuchttisch behelfen, indem man die Szene durchzeichnet. Interessanter wird es für den Leser jedoch, wenn sich die Perspektive bzw. der Standpunkt des Betrachters verändert. In diesem Fall ist man auch nicht mehr gezwungen, jeden Strich genau an denselben Platz zu setzen. In »Asterix«-Alben werden gleiche Hintergründe oft dadurch vermieden, daß sie einfach durch einfarbige Flächen ersetzt werden, was wiederum das Erscheinungsbild auflockert.

Proportionen und Details

Bei den Figuren sieht es etwas anders aus. Ein Durchzeichnen oder leichtes Verändern des Standpunktes oder der Perspektive hilft hier auf Dauer nicht weiter. Für eine überzeugende Darstellung im Comic ist es unerläßlich, seine Figur aus jeder Sicht und in jeder möglichen Haltung wiedererkennbar zeichnen zu können. Dies kann nur durch ein gründliches Verständnis des Aufbaus der Figur und viel Übung im Zeichnen der Figur erreicht werden.
Eine Möglichkeit, um die Proportionen der Figur einzuhalten,

wurde bereits angesprochen: Man konstruiert sie aus geometrischen Körpern, die relativ leicht zu reproduzieren sind (vergleiche Seite 25). Auf Details muß natürlich dennoch geachtet werden, etwa, daß die Ohren dieselbe Größe haben, die Nasenform die gleiche bleibt und auch die Schuhgröße nicht in jedem Panel wechselt.

TIP *Zeichnen Sie nicht einfach drauflos und verwenden jede Zeichnung, mit der Sie zufrieden sind. In diesem Fall passiert es leicht, daß sich die Figur im Verlauf der Geschichte ändert, da man durch das häufige Zeichnen schnell »Verbesserungen« findet. Entwickeln Sie die Figuren erst gründlich, so daß Sie in der Darstellung sicher werden. Vergleichen Sie aktuelle Zeichnungen immer mit den vorherigen, am besten den ersten, um Abweichungen zu vermeiden. Eine andere Möglichkeit besteht darin, erst die gesamte Geschichte vorzuzeichnen, um dann – mit etwas zeitlichem Abstand – die Darstellungen zu vergleichen.*

Charakteristische Merkmale

Neben den Proportionen und Details kann man die Wiedererkennbarkeit der Figur erleichtern, indem man ihr bestimmte Merkmale gibt. Sehr selten sieht man z. B., daß Comic-Figuren ihre Kleidung oder ihren Haarschnitt wechseln. Ein ewig quietschroter »Spirou«, der durch das Album geistert, ist natürlich sehr viel leichter wiederzuerkennen, als wenn sich auf jeder Seite die Farbe seines Pagenkostüms ändern würde. Ein solches Merkmal ist auch »Gastons« prägnante Frisur. Achten Sie übrigens einmal auf den wundersamen Seitenwechsel des Scheitels. Je nachdem, von welcher Seite »Gaston« dargestellt ist, müßten seine Haare eigentlich die andere Seite des Gesichts verdecken. Sie tun es aber nicht, um die Figur nicht unkenntlich zu machen. Interessanterweise stört dieser Fehler aber nicht, er wird sogar von den wenigsten bemerkt. Jeder Mensch (und jede Comic-Figur) kann bei extremer Mimik unkenntlich erscheinen. In solchen Darstellungen sind die herausragenden Merkmale der Figur besonders wichtig. Auch zu stark entstellende Perspektiven, die diese Merkmale verdecken, sollten vermieden werden. Das Gesicht eines »Cyrano de Bergerac« beispielsweise, das nur von seiner weit hervorstehenden Nase lebt, sollte nicht direkt von vorne gezeichnet werden.

Jede Comic-Figur sollte solche charakteristischen Merkmale besitzen, da sie ansonsten austauschbar ist. Die besonderen Kennzeichen machen neben einer möglichst genauen »Reproduktion« der Figur die Wiedererkennbarkeit am deutlichsten aus.





Der prägnant frisierte »Gaston« im Aufbau und in der Durchzeichnung.

Das Einzelbild

Im folgenden geht es um das Einzelbild. Jeder Comic-Zeichner, der etwas auf sich hält, sagt dazu Panel. Natürlich kann man munter draufloszeichnen und sehen, was dabei herauskommt. Es macht aber mehr Sinn, sich vor dem Zeichnen zu überlegen, was man vorhat, also welche Größe ein Bild einnehmen sollte (Format), was darzustellen ist (Bildausschnitt) und welche Perspektive demzufolge am besten zu wählen ist. Eine sorgfältige Planung bereichert den Comic.

Bildausschnitt

Die folgenden Abbildungen zeigen Beispiele für mögliche Bildausschnitte bzw. Einstellungen.

Die Totale (1) ist der Bildausschnitt, der groß genug ist, um die ganze menschliche Figur bzw. die handelnden Personen in ein Umfeld (Kontext) zu setzen. Sie dient dazu, dem Leser einen Eindruck von der Umgebung zu vermitteln, in der sich die Handlung abspielt. Bei einem Cowboy wird man irgendwann auch die Westernstadt, die Prärie oder eine Ranch zeichnen, um – auch wenn es der Leser schon ahnt – klarzumachen, daß er sich nicht auf dem Spielplatz um die Ecke befindet.



2

1

Die Halbtotale (2) ist der Bildausschnitt, der sich ganz der Größe der Figur anpaßt. Diese Einstellung lenkt die Aufmerksamkeit des Lesers ohne »störende« Elemente auf die handelnden Figuren. Sie schränkt die Handlungsfreiheit der dargestellten Personen aber nicht ein.

Die amerikanische Einstellung (3), auch halbnahe Einstellung genannt, zeigt die Figur etwa ab Kniehöhe. Das entspricht ungefähr dem Gesichtskreis zweier sich nah gegenüberstehenden Personen. Dieser Ausschnitt heißt amerikanische Einstellung, weil er in Western-Comics wegen des gerade noch sichtbaren Colts gerne benutzt wurde und wird.



3



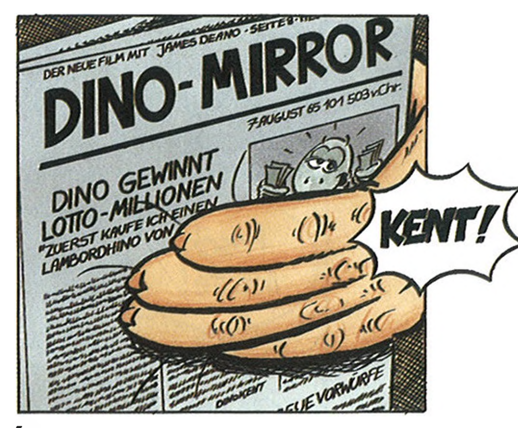
4

Die Naheinstellung (4) zeigt die Figuren ab der Hüfte oder Taille. In dieser Einstellung konzentriert sich die Aufmerksamkeit des Lesers auf Gestik, Gesichtsausdruck oder Botschaft der Figur (wie z. B. bei den Fernsehnachrichten).

Die Großeinstellung (5) zeigt nur noch den Kopf der Figur und fokussiert den Leser ausschließlich auf die Mimik.



5



6

Die Detailaufnahme (6) schließlich konzentriert sich auf einen bestimmten Teilausschnitt des Raumes. Sie ermöglicht es, die Aufmerksamkeit des Lesers auf ein Detail zu lenken, das sonst womöglich übersehen wird, aber ein wichtiger Bestandteil der Geschichte ist.

Wechsel in der Einstellung sind wichtig für die Wirkung und Lebendigkeit einer Erzählung.

1 Totale
2 Halbtotale
3 Amerikanische Einstellung
4 Naheinstellung
5 Großeinstellung
6 Detailaufnahme

TIP *Sehen Sie sich Comics in bezug auf den Einsatz der verschiedenen Einstellungen an. Würden Sie andere Einstellungen wählen? Achten Sie auch in Filmen auf die Einstellungen; sie folgen ähnlichen Regeln wie im Comic.*

Bei Comics, die aus einem Streifen mit nur zwei oder drei Bildern bestehen, ist die Wahl der Einstellungen meist recht einseitig. Hier wird in der Regel mit der Halbtotalen, der amerikanischen Einstellung und der Großaufnahme gearbeitet. Für mehr bleibt kein Platz.

Neben den in den Beschreibungen angedeuteten Anwendungen hat der Einsatz verschiedener Einstellungen noch einen anderen Grund: Er sorgt für Abwechslung. Ein Comic-Album, das nur aus Totalen oder nur aus Großeinstellungen besteht, ist langweilig und legt den Schluß nahe, daß der Zeichner entweder keine Figuren oder keine Landschaften zeichnen kann. Dies ist der zweite Grund für einen Wechsel der Einstellungen, die ansonsten der Geschichte angepaßt werden und den Leser über das Umfeld der Figuren und über Details der handelnden Personen und deren Persönlichkeit informieren müssen.

Übung

Zeichnen Sie eine Person in verschiedenen Einstellungen. Achten Sie auf die Wirkung, die diese Einstellungen auf den Betrachter haben. Zum Beispiel wird eine winzige Person in einem sehr großen Raum immer verloren wirken (wenn man diesen Eindruck nicht durch andere Mittel überdeckt).

Im Kapitel »Auswahl der Panels«, Seite 61, werden noch weitere Kriterien für die Wahl des Bildausschnitts genannt.

Bildformate

Form und Größe des Einzelbildes sind natürlich nicht nur abhängig von dem zu erzählenden Teil der Geschichte, sondern auch vom vorhandenen Platz bzw. dem vorgegebenen Format. Das Format der Seite schränkt selbstverständlich das Format des Einzelbildes ein. Auch Formate einzelner Panels können wiederum diejenigen anderer beeinflussen, wie dies in der nebenstehenden Abbildung der Fall war. Meistens wird in mehreren Streifen (drei oder vier) gezeichnet, wobei ein Streifen (auch Strip genannt) aus einem oder (meist) mehreren Einzelbildern besteht.

Das Format des zweiten Panels richtete sich nach dem Format des ersten.



Dieses Schema kann und sollte gelegentlich aufgelockert werden, indem man ein Bild auch einmal über zwei ganze Streifen ausdehnt oder ein Einzelbild zur Abwechslung im Hochformat über zwei Streifen zeichnet. Dies muß natürlich davon abhängig gemacht werden, inwieweit die Formate zu den geschilderten Szenen passen. Selbstverständlich ist es auch möglich, dieses Schema aufzulösen und die Formate der einzelnen Panels frei, d.h. nicht in Streifen, anzuordnen. Das muß aber geschickt erfolgen, damit die Leserichtung (vergleiche Seite 60) nicht permanent durch Pfeile angegeben werden muß.

Die Wahl des Formats richtet sich auch nach der Wahl des Bildausschnitts. Eine Totale in winzigem Format macht normalerweise ebensowenig Sinn wie eine Detailaufnahme über eine ganze Seite. Dabei ist außerdem die Tatsache wichtig, daß das Format eines Einzelbildes die Lesegeschwindigkeit des Betrachters beeinflußt. Große Bilder wie auf Seite 42 erfordern mehr Zeit zum Betrachten als kleine. Es ist also sinnvoll, lange Handlungsabläufe in größeren und kurze in kleineren Formaten anzulegen, um dem Leser dadurch den Verlauf der Geschichte bzw. der vergangenen Zeit näherzubringen. Dazu benötigt man sonst Texteinschübe wie »Gleichzeitig...«, »Stunden später...« oder »Gleich darauf...«. Auch hier gilt es wie bei den Bildausschnitten, nicht zu einseitig mit den Formaten und nicht zu chaotisch im Sinne einer für die Geschichte sinnvollen Wahl umzugehen.

Übung

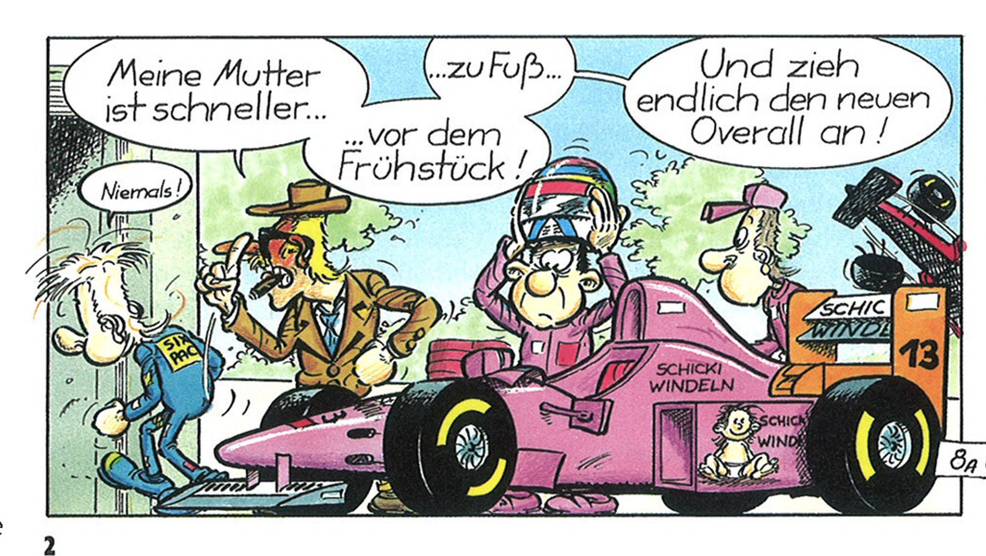
Zeichnen Sie eine Sequenz, d.h. eine Folge von Einzelbildern, und versuchen Sie, die Formate der erzählten Geschichte anzupassen. Ein Beispiel wäre: Ein Mann kriecht durch die Wüste, sieht plötzlich eine Flasche, läuft darauf zu und...

Perspektive

Die Perspektive, also der Standpunkt, von dem aus eine Szene betrachtet wird, ist ein weiteres, nicht zu vernachlässigendes Mittel, mit dem die Wirkung eines Einzelbildes bestimmt wird. Üblicherweise unterscheidet man drei Perspektiven:

Normale Perspektive (1): Die Horizontlinie liegt in Augenhöhe. Man hat den Eindruck, als befinde man sich selbst in der Szene. Dieser Blickwinkel ist der natürlichste und wird deshalb auch am häufigsten verwendet.

Vogelperspektive: Der Horizont liegt über der Szene, d.h. man betrachtet die Handlung oder Landschaft von einem erhöhten Standpunkt aus (vergleiche Abbildung Seite 42). Die Vogelperspektive wird gerne benutzt, um etwas kleiner oder verloren erscheinen zu lassen oder um unübersichtliche Handlungen bzw. Bewegungen deutlicher zu machen. Daneben ist sie sehr beliebt (auch bei mir), weil sie dem Zeichner Arbeit an Hintergründen erspart.

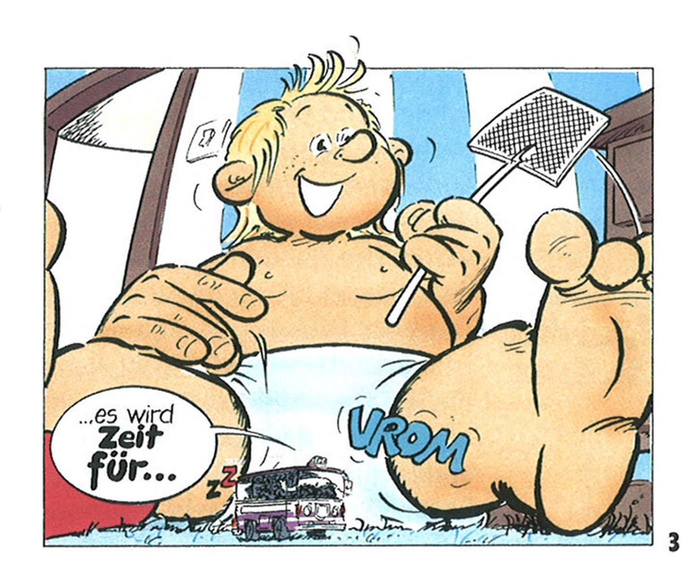


2

1

HICK

1 Normale Perspektive
2 Theaterperspektive



3

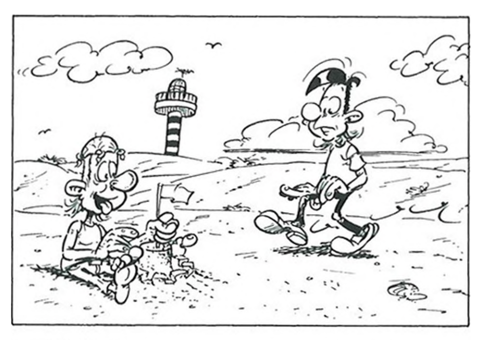
Natürlich sind jedwede Zwischenstufen bei diesen Perspektiven nicht nur möglich, sondern sollten auch genutzt werden. Bei großen Bildern, in denen das Auge beim Betrachten umherwandert, sind auch **mehrere Perspektiven (4)** möglich.

3 Froschperspektive
4 »Mehrere Perspektiven« in einem Bild

Froschperspektive (3): Die Horizontlinie liegt am Boden der Szenerie. Dieser Blickwinkel wird benutzt, um Dinge oder Personen übergroß erscheinen zu lassen, und kommt am seltensten vor.

In ganz vielen Fällen wird eine Art Froschperspektive benutzt, bei der zwar der Boden die Horizontlinie des Betrachters bildet, der obere Teil der Figuren aber trotzdem nicht von unten gesehen wird – so als spiele sich die Handlung auf einer Theaterbühne, in größerer Entfernung, ab. Diese Perspektive bezeichne ich als **Theaterperspektive (2)**.

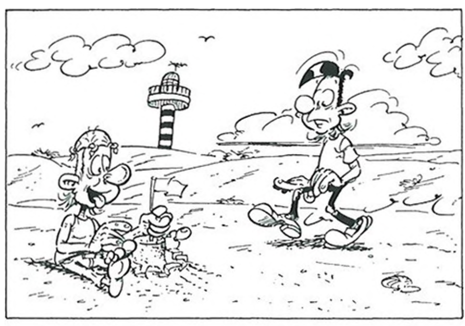
4







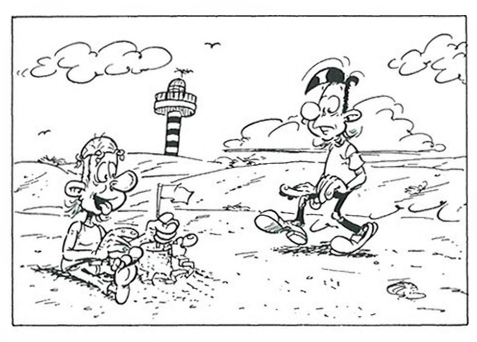
1. Bildfolge







2. Bildfolge







3. Bildfolge

Verschiedene Perspektiven können den erwünschten Eindruck stark unterstützen.

Genau wie die Wahl des Bildausschnitts und des Formats sollte die Wahl der Perspektive nicht willkürlich erfolgen, sondern sich an der beabsichtigten Wirkung orientieren. Die Abbildungen auf dieser Seite zeigen hierzu drei Beispiele. Das erste Bild der drei Sequenzen ist immer dasselbe. Obwohl sich die Personen in der ersten Sequenz ansehen, wird klar, daß sie aneinander vorbeisehen. In der zweiten Sequenz wirkt alles sehr bedrohlich, während die letzte Bildfolge eine freundliche Stimmung vermittelt. Dieser Effekt entsteht nicht allein durch den jeweiligen Gesichtsausdruck, sondern wird durch die Wahl der Perspektive entscheidend mitbestimmt.

Die Wahl der Perspektive und deren Wirkung hängt von vielen Faktoren ab: vom Thema, vom Teil der Handlung, der gerade dargestellt wird, vom zu erwartenden psychologischen Effekt auf den Leser und vom Zusammenspiel der Einzelbilder untereinander. Nicht zuletzt belebt ein Wechsel der Perspektive die Erzählung, da sie suggeriert, daß der Leser sich in der Szenerie bewegt. Dies steigert Spannung und Unterhaltsamkeit.

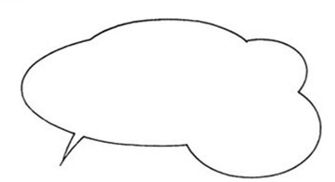
In den letzten drei Kapiteln wurde deutlich, wie sehr die Wahl von Bildausschnitt, Format und Perspektive die Wirkung auf den Leser beeinflußt. Man sollte seine Entscheidung daher nicht nur in bezug auf das Einzelbild, sondern auf die gesamte Struktur der Geschichte treffen, um Unterhaltsamkeit, beabsichtigte Wirkung und Abwechslung zu erzielen.

Sprechblasen und Lettering

Die Sprechblase ist eine dem Comic vorbehaltene Ausdrucksform zur Darstellung des gesprochenen Wortes. Die Idee dazu ist schon recht alt. Es gibt bereits Zeichnungen aus dem Mittelalter, in denen der gesprochene Text neben die jeweilige Person geschrieben wurde. Im Vergleich zur modernen Sprechblase fehlte hier nur noch eine Umrandung des Textes und ein Pfeil, der auf die sprechende Person zeigt.



Der Rand der Sprechblase kann im Prinzip jede Form annehmen. Es haben sich aber einige Darstellungsweisen herausgebildet, denen eine besondere Bedeutung zukommt.

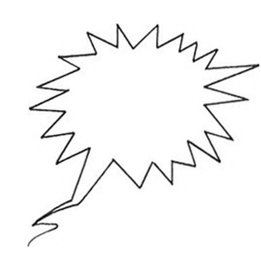


Formen von Sprechblasen

Die Stimme des Erzählers, also einer Person, die nicht im Bild dargestellt ist, erscheint in einer rechteckigen Sprechblase ohne Pfeil (sie kann natürlich auch außerhalb des Bildes stehen oder ganz ohne Sprechblase auftreten).



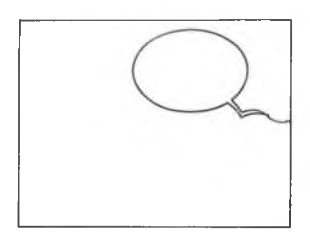
Stimmen aus Lautsprechern, Telefonen o. ä., die vielleicht etwas verzerrt klingen, oder leicht vibrierende Stimmen sind oft durch Sprechblasen mit gezackten Rändern gekennzeichnet.



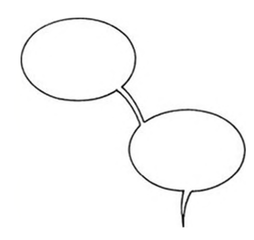
Wird der Pfeil der Sprechblase durch kleine Kreise ersetzt, deutet dies darauf hin, daß es sich um Gedanken der entsprechenden Person handelt. Oft wird hierbei auch die gesamte Blase als kleines Wölkchen dargestellt.



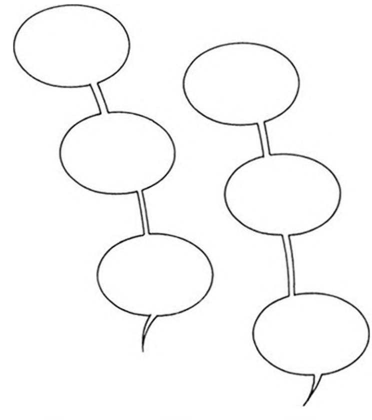
Führt der Pfeil einer Sprechblase aus dem Bild, heißt das, daß eine Person spricht, die nicht im Bild dargestellt ist; die Richtung, aus der die Stimme kommt, wird so aber trotzdem gekennzeichnet.



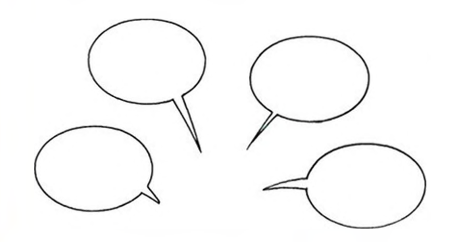
Mündet der Pfeil einer Sprechblase in eine zweite, so bedeutet dies, daß dieselbe Person noch einmal spricht.



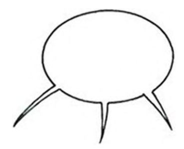
Will man etwa in einem Panel längere Dialoge darstellen, läßt sich diese Technik natürlich noch erweitern.



Dasselbe erreicht man aber genauso durch Zuordnung mehrerer getrennter Sprechblasen zu einer Person. Hier wird allerdings oft die Leserichtung nicht deutlich (zur »Leserichtung« siehe Seite 60).



Eine Sprechblase mit mehreren Pfeilen, die auf verschiedene Personen zeigen, besagt, daß mehrere Personen gleichzeitig dasselbe sagen.

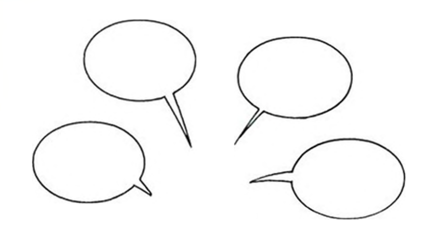


Beim Erarbeiten eigener Formen von Sprechblasen gibt es natürlich keinerlei Grenzen. Es sollte aber in jedem Fall darauf geachtet werden, daß leicht verständlich ist, was mit der Form der Sprechblase vermittelt werden soll.

TIP *Sprechblasen sehen besser aus, wenn man sie durch Variation der Strichstärke plastisch erscheinen läßt (siehe dazu Seite 12).*

Anordnung der Sprechblasen

Die Anordnung der Sprechblasen im Panel erfolgt normalerweise so, daß sie möglichst nah bei der sprechenden Person und eher am oberen Bildrand stehen. Außerdem muß die Plazierung in zweierlei Hinsicht stimmen: Im Sinne der Komposition des Panels sowie im Sinne der Leserichtung, die, zumindest hierzulande, von links nach rechts und von oben nach unten verläuft. In entsprechender Reihenfolge betrachtet der Leser die Sprechblasen im Panel.



Es ist wichtig, sich vor dem eigentlichen Zeichnen des Panels Gedanken über die Komposition des Bildes, die Plazierung der Sprechblasen und deren Größe zu machen. Auch der Textumfang kann hierauf großen Einfluß haben.

TIP *Skizzieren Sie zuerst immer das gesamte Panel samt Sprechblasen und Text, bevor Sie an die Ausarbeitung einzelner Teile gehen. Sie ersparen sich damit unter Umständen eine Menge Zeit.*

Lettering

Das Lettering (Schreiben des Textes) folgt ähnlich einfachen Regeln wie die Gestaltung und Plazierung der Sprechblasen. Das »normal« gesprochene Wort wird durch »normale« Schrift dargestellt, lautere Stimmen erhalten fettere oder größere Buchstaben, und leisere Stimmen werden entsprechend durch dünnere oder kleinere Buchstaben gekennzeichnet. Zittrige Stimmen können durch zittrige Buchstaben oder zittrige Linien um die Buchstaben herum verdeutlicht werden (siehe Abbildung Seite 4).
Auch hier läßt sich natürlich noch weiter variieren: rundere Buchstaben für weichere Stimmen, eckigere für harte oder sehr entschlossene Stimmen oder rhythmische Anordnung der Buchstaben z. B. für Gesang. Zu viele unterschiedliche Schrifttypen können den Comic allerdings unübersichtlich machen.
Man unterscheidet zwei Typen von Lettering: den gesetzten Text und das Hand-Lettering. Der gesetzte Text (siehe z. B. letztes Panel auf Seite 66) erscheint nicht in der Reinzeichnung, sondern wird erst für den Druck oder die Reproduktion mit dem Computer hinzugefügt (es sei denn, man druckt die Texte aus und klebt sie ins Original). Der gesetzte Text hat den Nachteil, daß er oft zu steril aussieht. Es gibt zwar Computer-Zeichensätze, die die handgeletterte Schrift recht gut imitieren. Auch kann man sogar mit entsprechender Software die eigene, von Hand gestaltete Schrift einscannen und in einen Computer-Zeichen-

satz verwandeln. Um aber auf diese Weise eine abwechslungsreiche und den Erfordernissen gerecht werdende gesetzte Schrift zu erhalten, ist ein großer Aufwand nötig (bis etwa die richtige Größe und Form gefunden sind). Denkbar ist auch eine Mischform aus gesetztem Text und Hand-Lettering, was dann aber reine Geschmackssache ist.
Bei fehlender Übung besteht die Gefahr, daß eine handgeletterte Schrift schwer lesbar ist. Man muß darauf achten, daß die Schrift nicht zu klein ausfällt oder durch wechselnde Buchstabengrößen und Abstände durcheinander wirkt. Insgesamt fügt sich Hand-Lettering jedoch besser in einen Comic ein, der ja auch sonst »gezeichnet« ist, und wird daher von den meisten Lesern favorisiert.

Wird das Original nicht koloriert, kann man direkt in der Zeichnung lettern bzw. die Texte einkleben. In kolorierten Zeichnungen wird der Strich beim Scannen unscharf (hierzu siehe auch Seite 10), was auf weißem Hintergrund, wie in den Sprechblasen, besonders deutlich ist. Dies führt zu schlechterer Lesbarkeit.
Ist man unsicher im Lettering oder möchte man die kolorierte Version nicht lettern, besteht die Möglichkeit, auf einem separaten Blatt zu texten, indem man die Einzelblätter am Leuchttisch übereinanderlegt, um die richtige Position zu finden. Im ersten Fall führt dies natürlich dazu, daß die Comic-Seite schon aus drei Teilen besteht: der Schwarzweiß-Zeichnung, der Farbe und dem Text.

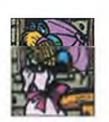
In jedem Fall aber ist es wichtig, sich vor dem Zeichnen Gedanken über den Umfang des Textes zu machen. Sonst besteht die Gefahr, daß der festgelegte Text nicht in die Sprechblase paßt. Man wäre in diesem Fall gezwungen, entweder den Text zu kürzen oder kleiner zu schreiben. Das eine würde zu einer ungewollten Veränderung der Geschichte, das andere zu einem schlechteren Schriftbild führen.

Für das Verhältnis von Breite zu Höhe der Buchstaben sollte in etwa gelten: 1:1 für A, C, G, M, O, Q, W; 1:2 für B, E, F, K, L, P, R, S; 3:4 für D, H, J, N, P, T, U, V, X, Y, Z; das I bildet lediglich ein Strich.
Es lohnt sich, auch bei der Schriftgestaltung die Regeln des Goldenen Schnitts (siehe Seite 12) zu berücksichtigen. Daneben sollten in Hinblick auf ein besseres Schriftbild auch unbedingt Hilfslinien benutzt werden. Diese zeichnet man am besten auf ein gesondertes Blatt, von dem sie dann ins Original übertragen werden können. Der Vorteil dabei ist die gleichbleibende Hilfslinienkonstruktion, mit der man ein einheitliches Schriftbild erreicht, ohne daß jedesmal die Abstände neu ausgemessen werden müssen.



Auf dem Blatt kann man auch die Form der Sprechblase und damit des Textes festlegen.
Es ist auch hilfreich, sich eine Vorlage für die Buchstaben zu schaffen, um gleichbleibende Formen sicherzustellen.

TIP *Damit große, hervorgehobene Buchstaben nicht zuviel Platz beanspruchen, kann man sie dichter schreiben als gewöhnlich, so daß sie sich zum Teil überdecken (siehe Abbildungen Seite 4 und 50).*



Lautmalerei und visuelle Metaphern

Der Comic bietet ein vereinfachtes Bild dieser oder einer erfundenen Welt auf Papier. Es gilt dabei, einige Schwierigkeiten zu überwinden. Zum einen ist dies die Zweidimensionalität des Papiers, zum anderen sind Bilder im Gegensatz zur dynamischen Welt statisch. Zeitabläufe fehlen ebenso wie Sinneserfahrungen, z. B. über das Gehör oder den Geruchssinn. Räumlichkeit wird in der Zeichnung durch Fluchtpunkte, Schatteneffekte und Reflexion erreicht. Die fehlenden Bewegungen werden durch Speedlines, versetzte Schwerpunkte oder fehlenden Bodenkontakt suggeriert (siehe unter »Bewegung«, Seite 29). Zeitverläufe lassen sich nur in der Abfolge mehrerer Panels oder durch Beeinflussung der Lesegeschwindigkeit mit viel Text oder komplizierten Zeichnungen vortäuschen. Auf dieses Thema werde ich im Kapitel »Bilderfolge«, Seite 58, noch näher eingehen.

Lautmalerei

Für die fehlenden Geräusche wird einerseits die Sprechblase benutzt, um das gesprochene Wort zu imitieren, andererseits kommen hier die für den Comic so typischen Lautmalereien, Onomatopöien genannt, ins Spiel. Sie stammen meist aus dem Amerikanischen, da sie dort das erste Mal aufgetreten sind, und haben, teils übersetzt, teils unübersetzt, Einzug in die meisten Comics gehalten. Inzwischen sind sie gar nicht mehr aus ihnen wegzudenken.



Einige klassische Beispiele sind: BANG/PENG für knallende Geräusche, CLICK/KLICK für klickende Geräusche wie bei Schaltern, CRASH/KRACH für Brechen oder Krachen, RING/KLINGEL für eine Türklingel oder ein Telefon, SPLASH/PLATSCH für spritzendes Wasser.
Weitere typische Lautmalereien ahmen direkt das Geräusch nach: ZZZZ für einen schlafenden Menschen, OING für ein quietschendes Geräusch, PONK für einen dumpfen Schlag, etwa auf Holz, WROM für einen Motor, POF PAF PIF für kleinere Explosionen, PSCHT für Sprühen. Der Phantasie sind in dieser Hinsicht keinerlei Grenzen gesetzt.
Wie schon beim Einsatz der graphischen Zeichen zur Unterstützung von Gesichtsausdrücken gilt auch hier:

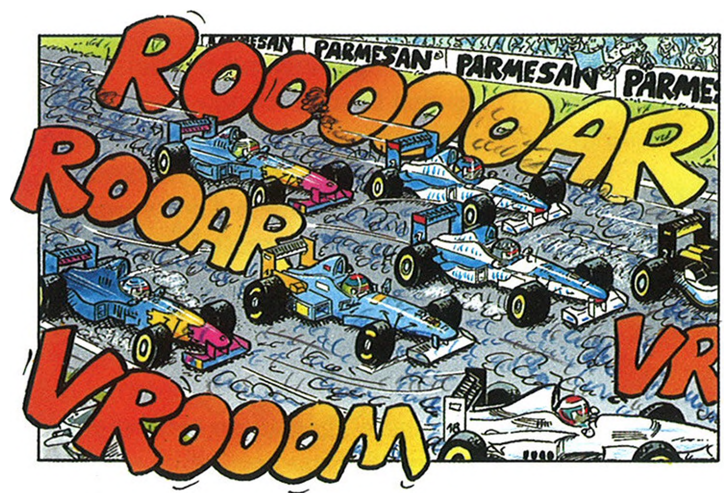
TIP *Der übertriebene Einsatz von Onomatopöien überlädt einen Comic schnell, macht ihn damit schwer lesbar und läßt ihn albern wirken. Trotzdem gehören solche lautmalerischen Elemente zu den entscheidenden Merkmalen der Comics.*

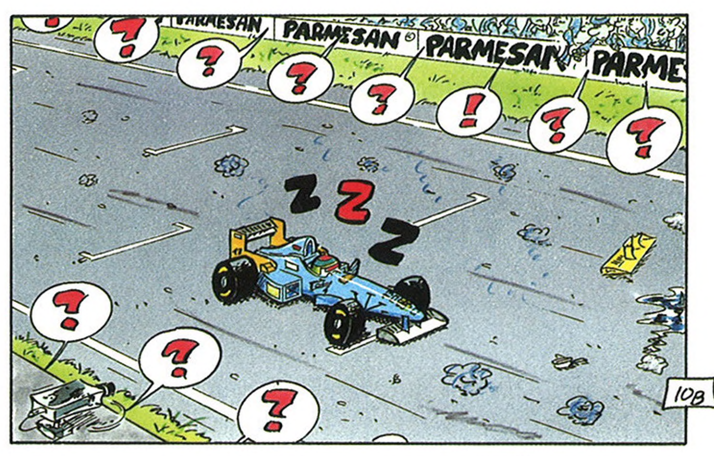
Visuelle Metaphern

In der Umgangssprache gibt es viele bildliche Ausdrücke (Metaphern) – »mir geht ein Licht auf«, »nicht wissen, wo einem der Kopf steht« oder »gebrochenes Herz« –, die uns sofort an den eigentlichen, übertragenen Sinn denken lassen. Im Comic werden viele dieser Metaphern oft wörtlich umgesetzt: eine leuchtende Glühbirne, ein Kopf, der gleichzeitig in mehrere Richtungen schaut, ein tatsächlich gebrochenes Herz.
Viele dieser visuellen Metaphern, die ursprünglich als Gag gedacht waren, werden heute ganz selbstverständlich in Comics verwendet, manche sind daraus gar nicht mehr wegzudenken: Herze für Verliebtsein, Seifenblasen für Träume, vor Glück strahlen, Sterne sehen, kochen vor Wut..., auch z.B.: sein Herz ausschütten, Schafe zählen, einen Baum zersägen (für Schnarchen), Wind machen.
Nicht alle visuellen Metaphern entstammen der Umgangssprache. Viele sind auch der Schrift entlehnt: drei Auslassungspunkte (etwa für Sprachlosigkeit), das Ausrufezeichen (Aufmerken), das Fragezeichen (Ratlosigkeit) oder das Dollarzeichen in den Augen (Geldgier).









Sparsamer und reichlicher Einsatz von Lautmalereien

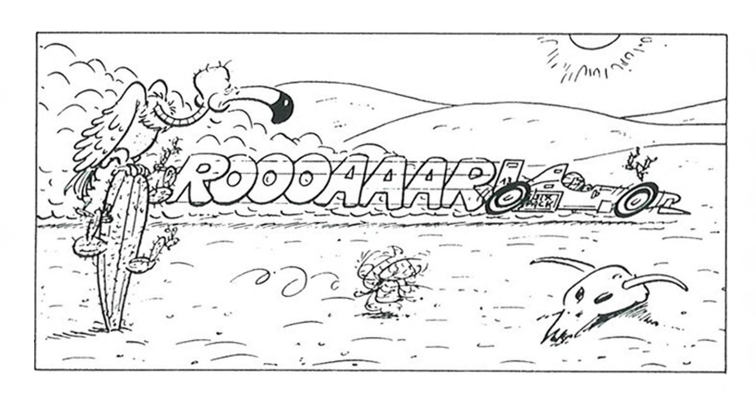
TIP *Sehen Sie Comics einmal in Hinblick auf die Verwendung visueller Metaphern durch. Sie werden erkennen, in welcher Vielfalt sie auftreten, und feststellen, daß sie, ähnlich wie die Lautmalereien, fester Bestandteil eines Comics sind. Es lassen sich zahlreiche Gags aus ihnen konstruieren. Aber: Glauben Sie nicht, ein Comic wäre schon witzig, wenn nur genug visuelle Metaphern darin vorkommen. Sie können auch schnell langweilig werden.*

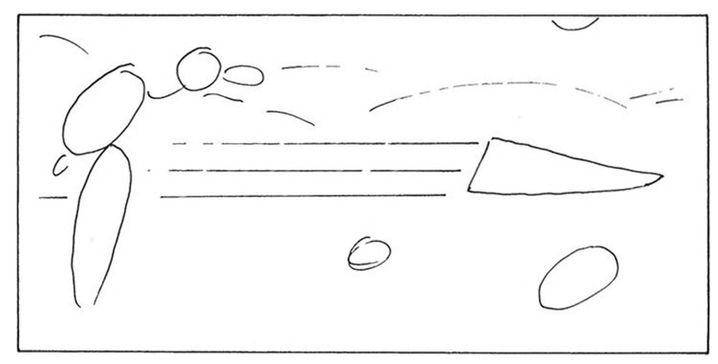
Komposition des Einzelbildes

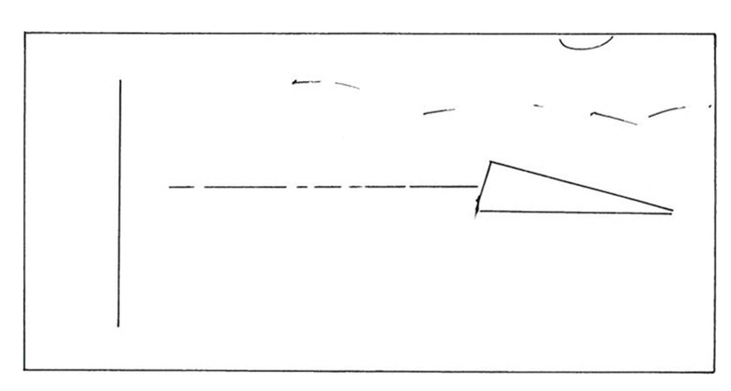
Dieses Kapitel beschäftigt sich mit der Komposition des Einzelbildes, d. h. mit der Frage: Wie muß ein Panel aufgebaut sein, um eine beabsichtigte Wirkung zu erzielen? Natürlich kann man auch ohne eine gründliche Komposition zeichnen, da man vieles intuitiv richtig macht, ohne sich über die Ursachen der Wirkung im klaren zu sein. Schließlich ist der Zeichner ja auch Leser seiner und wahrscheinlich auch anderer Comics. Daher werden falsche Kompositionen meist schon in der Skizze, ob nun bewußt oder unbewußt, bemerkt und wieder verworfen. Trotzdem kann eine gelungene Komposition, die in ihrer Wirkung genau durchdacht und geplant ist, einen Comic ungemein bereichern. Hierzu ist es nützlich, sich mit den allgemeinen Prinzipien der Komposition eines Bildes theoretisch auseinanderzusetzen.

Wie die Wahl von Form und Größe sowie diejenige der Perspektive und des Bildausschnitts die Wahrnehmung des Dargestellten beeinflussen können, wurde bereits angesprochen (siehe Seite 43). Daneben wirkt auch die Komposition innerhalb eines Panels mehr oder weniger bewußt auf

Die Reduktion eines Bildes auf einfache geometrische Formen erleichtert es, seine Komposition zu erkennen.







den Betrachter. Gemeint ist hier mit »Komposition« die Plazierung einzelner Elemente im Bild, ihre Beziehung untereinander sowie die Gesamtstruktur des Bildes. Deutlich erkennbar wird diese oft erst, wenn man die Elemente auf einfache geometrische Linien oder Körper reduziert, wie dies im obigen Beispiel dargestellt ist.

Einfache Linien

Zunächst sollen die einfachsten Linienformen, deren Wirkung teils auf Sehgewohnheiten, teils auf physiologischen Gegebenheiten beruht, behandelt werden.
Die waagerechte Linie vermittelt immer Ruhe und Entspannung. Man stelle sich eine liegende Person oder einen unbeweglich liegenden Gegenstand vor. Die senkrechte Linie dagegen drückt eher Spannung aus, so wie ein senkrecht stehender Stab, der gleich umzufallen droht. Nach diesen beiden Beispielen wird schon deutlich, daß die diagonale Linie eher den Eindruck von Bewegung hervorruft. Sie kann auch das Auge auf einen bestimmten Teil des Bildes lenken, wie z. B. bei Linien, die in einem Punkt des Horizonts zusammenlaufen. Ein Bogen schließlich trennt Teile des Bildes voneinander in ein Inneres und ein Äußeres, wobei dem inneren Teil meist größere Aufmerksamkeit zukommt.
Hier einige Anwendungsbeispiele zu den beschriebenen Linienformen: Eine Person läuft durch ein Bild, sie ist in normaler Perspektive mit aufrechtem Körper und von der Seite dargestellt.



Das Bild läßt sich, obwohl es hier schon sehr einfach durch das Drahtmännchen wiedergegeben ist, auf eine noch einfachere Struktur reduzieren. Die Bewegung ist erkennbar, es handelt sich aber um keine rasante Bewegung.



Anders sieht es aus, wenn sie in Diagonalen gezeichnet wird: Diese Darstellung vermittelt schon wesentlich mehr Dynamik, wobei die Sehgewohnheit sowie die eigene Erfahrung von Bewegungsabläufen die Wirkung ausmachen:



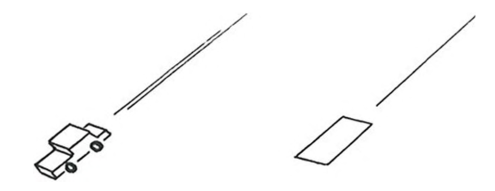
Ein weiteres Beispiel ist ein fahrendes Auto. Die Bewegungsrichtung ist horizontal (angedeutet durch die Speedlines), das Auto fährt. Den Eindruck eines Geschwindigkeitsrekords gewinnt man jedoch nicht.



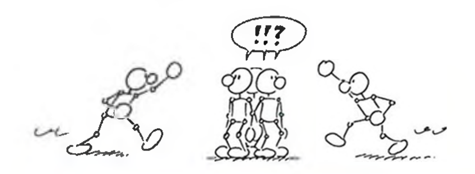
Anders sieht es schon aus, wenn man mehr diagonale Linien verwendet.



Ein bemerkenswerterer Geschwindigkeitseffekt ergibt sich, wenn man das Auto insgesamt diagonal fahren läßt.



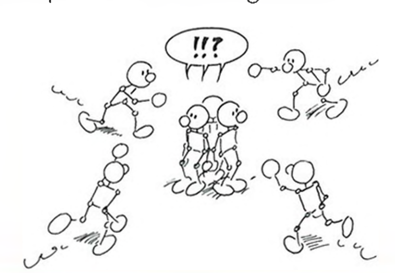
Noch ein letztes Beispiel: Einige Personen werden angegriffen, sie sind eingekreist. Die Personen in der Mitte reduzieren sich auf Senkrechten, die Angreifer dagegen auf Diagonalen.



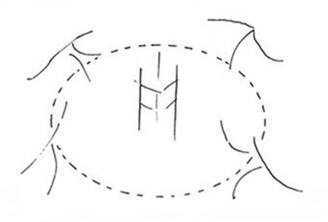
Die Bewegungen wirken schneller, zum einen durch die extremen und unterschiedlichen Diagonalen, zum anderen durch den gedachten Kreis. Innerhalb des Kreises, der die Gruppen



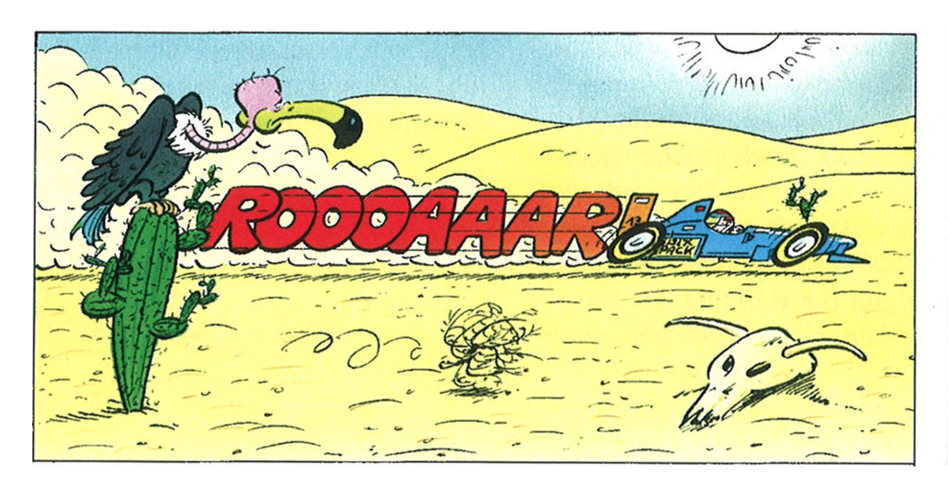
Sehr viel mehr Dynamik und Aussagekraft erhält die ganze Szene aus einer veränderten Perspektive, die eine andere Komposition zur Folge hat:

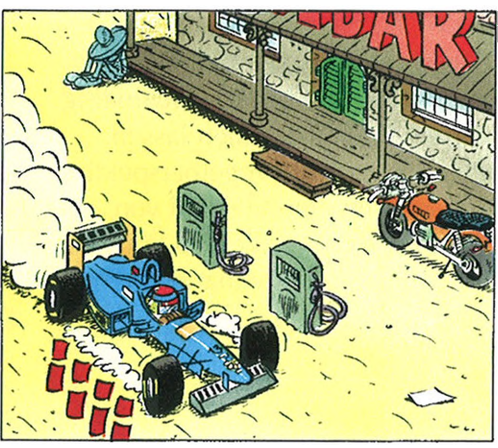


deutlich trennt, herrscht Spannung, außerhalb Bewegung. Diese Komposition bietet zudem den Vorteil, daß weder Personen noch sonstige wichtige Elemente der Darstellung verdeckt werden.



Im ersten Panel unterstützt der Raum links vom Wagen den Eindruck der Bewegung nach rechts. Trotz der Diagonalen wirkt das rechte Panel weniger dynamisch, da sich das Auto am unteren Bildrand befindet. In diesem Fall ging es aber nicht um die Dynamik, sondern um die Darstellung des Wagens im entsprechenden Umfeld. Die Komposition mußte dies berücksichtigen.



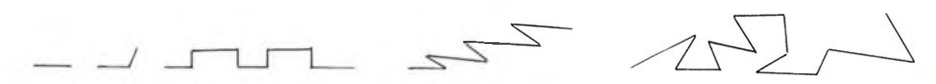




Zusammengesetzte Linien

Auch die Zusammensetzung der bisher besprochenen Linienformen hat eine entsprechende Wirkung. Diese kann ruhig, dynamisch, Teile hervorhebend oder auch unterdrückend sein. Die folgenden Beispiele sind als Speedlines eines sich bewegenden Objektes zu denken. Im ersten Fall werden die Bewegungen immer hektischer, durch Verwendung von immer mehr Diagonalen wird auch immer mehr Bewegung suggeriert.

Diese wenigen Beispiele geben schon einen Eindruck davon, wieviel sich über die Komposition des Einzelbildes erreichen läßt. Am Anfang begeht man oft den Fehler, die Komposition des Einzelbildes der leichteren Darstellungsweise unterzuordnen. So wird z. B. ein Auto eher von der Seite als von schräg oben gezeichnet, weil dies in der Ausführung leichter ist. Auf diese Weise kann jedoch kein abwechslungsreicher und interessanter Comic entstehen.

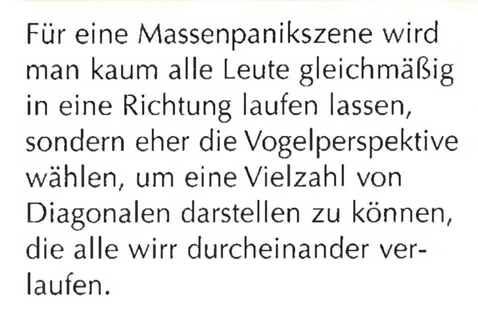


Zusammengesetzte Bögen suggerieren gleichfalls Bewegung, die aber sehr viel harmonischer abläuft.



Am meisten Abwechslung bringt die Kombination beider Arten. Dies gilt nicht nur für Speedlines, sondern für den gesamten Aufbau des Bildes.

Für eine Massenpanikszene wird man kaum alle Leute gleichmäßig in eine Richtung laufen lassen, sondern eher die Vogelperspektive wählen, um eine Vielzahl von Diagonalen darstellen zu können, die alle wirr durcheinander verlaufen.



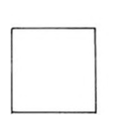
TIP *Machen Sie sich immer zuerst Gedanken darüber, welchen Eindruck Sie mit dem Panel erreichen wollen, und planen Sie daraufhin die Komposition. Dieses Vorgehen verstärkt nicht nur die Wirkung des Dargestellten, sondern Sie gewinnen auch Übung und Sicherheit im Zeichnen weniger gewohnter Darstellungsweisen.*

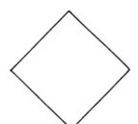
Schnittpunkte

Eine besondere Bedeutung kommt noch Schnittpunkten von Linien zu, denen der Betrachter immer besondere Aufmerksamkeit schenkt, da der Blick automatisch auf sie gelenkt wird. Das einfachste Beispiel hierfür ist eine Wegkreuzung. Eine Haupthandlung sollte man geschickterweise an der Kreuzung stattfinden lassen, eine Szene, in der die Personen den Ort des Geschehens verlassen oder gerade erst betreten, etwas entfernt davon. Die Abbildung auf der nächsten Seite zeigt ein Beispiel für eine derartige Komposition.

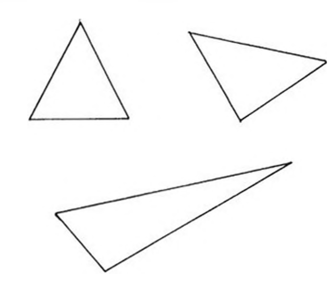
Geometrische Figuren

Geometrische Figuren, die sich aus den oben angesprochenen Linienformen zusammensetzen, vermitteln einen entsprechenden Eindruck. Etwa wirkt ein Quadrat, das nur aus senkrechten und waagerechten Linien besteht, eher schwerfällig und ruhend als eines, das auf der Spitze steht.





Genauso kann man einem Dreieck durch verschiedene Darstellungsweisen mehr oder weniger Dynamik verleihen.



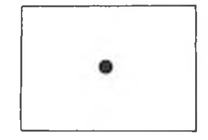
Die Schnittpunkte zweier Linien (hier sind es die Wege) ziehen den Blick an.

Für geschlossene Bögen gilt Ähnliches, wie über einzelne Bögen bzw. den Kreis gesagt wurde.

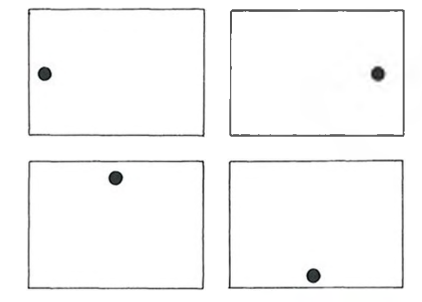


Plazierung der Elemente

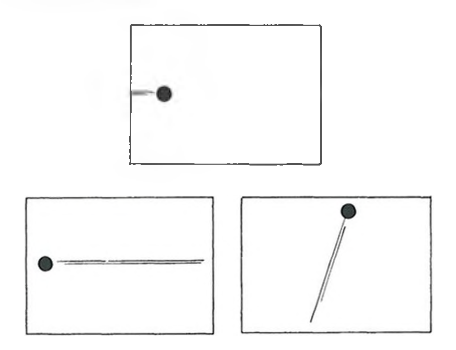
Genauso wichtig wie die Linien und geometrischen Figuren ist für die Wirkung des Bildes die Plazierung der Elemente im Panel. Der kleine schwarze Punkt in den folgenden Illustrationen steht für ein beliebiges Objekt im Raum.



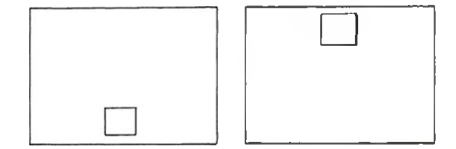
Befindet sich ein Objekt mitten im Raum, also hier im Panel, wird der Blick des Betrachters unmittelbar auf das Objekt gelenkt. Es scheint unbeweglich im Raum zu verharren. Versetzt man das Objekt zu einer Seite des Panels hin, entsteht sofort ein anderer Eindruck. Das Objekt bewegt sich auf die Seite zu, die ihm am nächsten ist, da der Raum das Objekt wegzudrücken scheint.



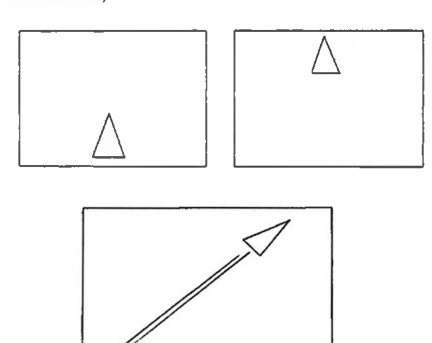
Diesen Eindruck kann man zwar durch Speedlines ausschalten, die Wirkung ist aber stärker, wenn man den natürlichen Eindruck unterstützt.



Noch klarer wird die Bewegungsrichtung, wenn man den Kreis durch geometrische Figuren ersetzt. Das Quadrat am Boden wirkt tonnenschwer und unbeweglich. Dasjenige am oberen Bildrand scheint dagegen eher zu schweben.



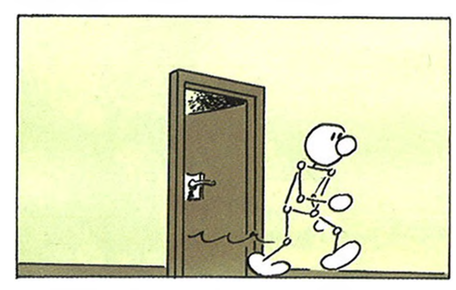
Setzt man anstelle des Quadrats ein Dreieck, wirkt dieses wie eine Rakete kurz vor bzw. nach dem Start. Mitten im Flug befindlich scheint sie dagegen in diagonaler Ausrichtung (siehe dazu auch die Anmerkungen zu Diagonalen, Seite 53).



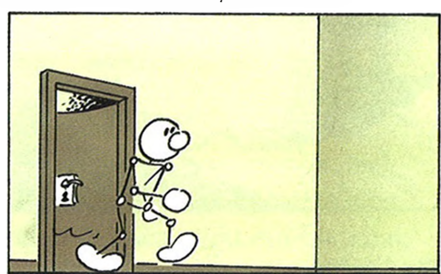
Übung

Plazieren Sie verschiedene einfache geometrische Formen im Panel und lassen Sie sie auf sich wirken. Versuchen Sie es danach mit der Zusammenstellung verschiedener Formen und Linien. Sie werden schnell merken, daß es nicht schwerfällt zu beschreiben, wie das Objekt wirkt. Umgekehrt ist es schon schwieriger. Überlegen Sie sich, welche Wirkung Sie erzielen wollen, und versuchen Sie nun, Formen und Linien so zusammenzustellen, daß sich diese Wirkung ergibt. Dies ist eine gute Übung, um sich mit den unterschiedlichen Wirkungsweisen für ein Panel vertraut zu machen.

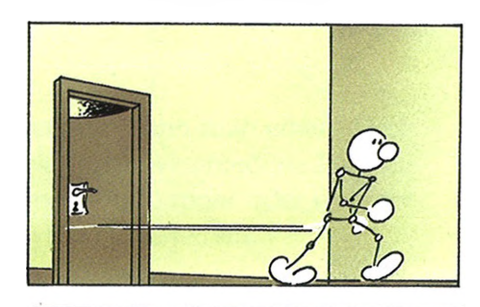
Ein letztes Beispiel zu diesem Thema: Jemand betritt schnell einen Raum. Diese Darstellungsweise vermittelt den Eindruck, als würde die Person auch gleich wieder aus dem Panel verschwinden.

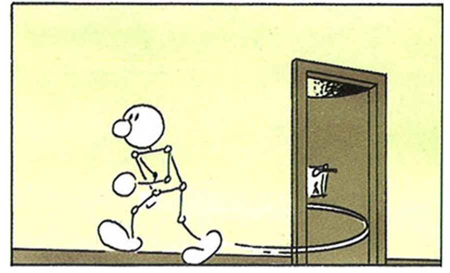


Angebrachter ist es da schon, wenn die Person das Panel wirklich betreten darf. Bei dieser Anordnung wirkt die Darstellung aber nicht sehr dynamisch.



Das wird schon eher mit Speedlines und einer anderen Plazierung deutlich. Denkbar ist auch eine Richtungsumkehr.





Hintergrund

Wie wichtig die Darstellung des Hintergrunds ist, hängt von dem gewählten Bildausschnitt in einem Panel ab (siehe Kapitel »Bildausschnitt«, Seite 40). Bei Großeinstellungen wird der Hintergrund in Comics oft gänzlich weggelassen. An seine Stelle tritt dann eine meist einfarbige Fläche. Auch bei der Naheinstellung oder der amerikanischen Einstellung wird oft so verfahren (siehe Abbildung rechts).
Je nachdem, wo die Personen agieren, setzt man jedoch an den zwangsläufig auftretenden »freien Stellen« gerne ein Detail, z. B. ein Bild an der Wand, ein Bäumchen auf einer Wiese oder eine Wolke am Himmel.
Es kommt auf die Gesamtgestaltung des Comics an, inwieweit man bei diesen Einstellungen ins Detail gehen sollte. Ist der Comic insgesamt sehr kompliziert gezeichnet, kann es bei diesen Bildausschnitten recht leer aussehen, wenn man sich zu viel Arbeit am Hintergrund spart. Ist der Comic eher einfach angelegt, sollte man auch hier nicht ehrgeizig werden. Anders dagegen ist es bei der Halbtotalen und der Totalen. Hier kommt man um eine Ausarbeitung des Hintergrundes nicht herum. Die Halbtotale zeigt zwar die Figuren in ihrer Umgebung, doch beherrschen diese als Hauptgegenstand das Panel. Weil die Figuren aber nicht im freien Raum schweben können (es sei denn, sie sollen es wirklich), ist ein Mindestmaß an Darstellung des Hintergrundes, zumindest des Bodens, erforderlich (siehe Abbildung unten). Man sollte dabei allerdings schon recht genau sein. Bei der Totalen kommt man um eine komplette Gestaltung des Hintergrundes nicht mehr herum (siehe Abbildung Seite 75). In vielen Totalen ist der Hintergrund eigentlich gar keiner mehr, da er dazu dient, einen Kontext für die Geschichte zu bilden, und damit fast zum Vordergrund wird.
Auf der einen Seite kann der Hintergrund das Bild unübersichtlich machen und zu sehr von der Handlung ablenken (dies passiert

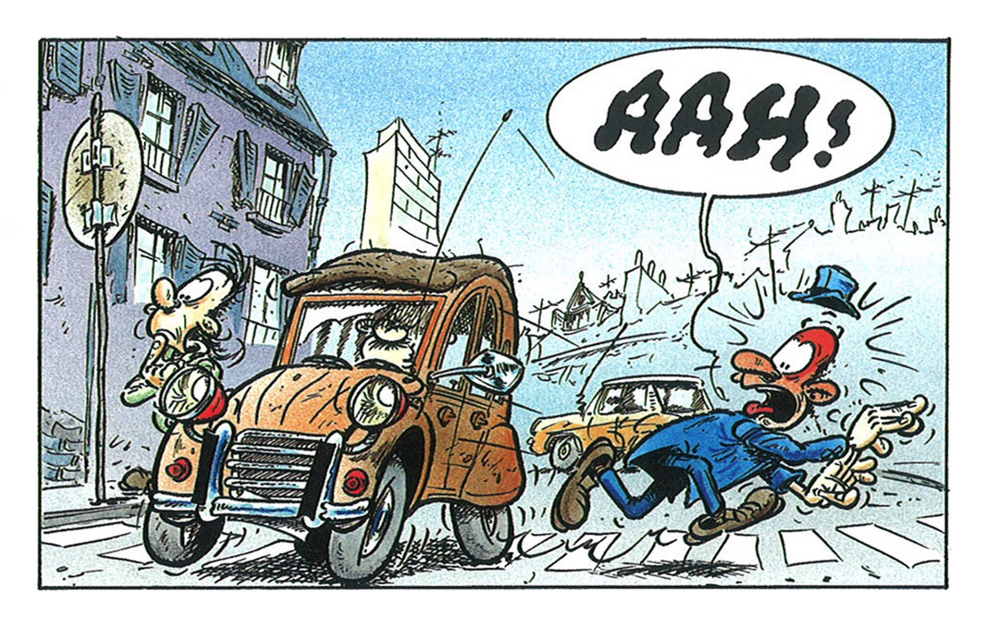


Eine Darstellung des Hintergrundes würde hier nur stören.

Die Halbtotale erfordert ein Mindestmaß an Darstellung des Hintergrundes.



leicht bei Schwarzweiß-Comics). Will man den Leser dazu bringen, eine Geschichte schnell zu lesen, so können dies zu viele Details im Hintergrund vereiteln. Auf der anderen Seite bieten Hintergründe Platz, um dort viele kleine Gags unterzubringen. Sie machen so manche Geschichte erst lesenswert oder sorgen dafür, daß der Spaß auch beim mehrfachen Lesen eines Comics nicht ausbleibt.



Der Hintergrund muß nicht überall gleich scharf ausgearbeitet sein.

Tiefenschärfe

Eine gute Möglichkeit, das Bild übersichtlicher zu machen, besteht darin, Vorder- und Hintergrund durch unterschiedliche Schärfe voneinander zu trennen. Die Unschärfe kann durch eine dünnere Strichstärke oder das Auslassen von Details entstehen, wie es in der Abbildung auf dieser Seite gezeigt ist. In diesem Zusammenhang soll auf zwei wesentliche Unterschiede zwischen Comic und Film eingegangen werden; dem stehen die Gemeinsamkeiten beim Bildausschnitt und bei der Montage der Sequenzen (siehe »Montagetechniken«, Seite 63) gegenüber.
Ebenso wie das Auge hat die Filmkamera nur eine begrenzte Tiefenschärfe, also einen gewissen Bereich, der zur selben Zeit scharf abgebildet wird. Ganz anders ist es im Comic. Hier kann man in jeder Tiefe beliebig scharf oder auch unscharf zeichnen. Es muß auch nicht in ein und derselben Tiefe gleich scharf gezeichnet werden. Beispielsweise kann man hinter im Vordergrund agierenden Figuren beliebig unscharf werden, in derselben Tiefe aber daneben mit vielen herrlichen Details aufwarten.
Beim Film ist es nicht möglich, beliebig viele Nebenhandlungen ablaufen zu lassen, da die Aufnahmefähigkeit der Zuschauer begrenzt ist. Im Comic entscheidet der Leser, wie viele Details er in sein Lesen mit einbezieht (siehe Abbildung Seite 59). Normalerweise werden Comics recht flüssig gelesen, so daß nicht jedes Panel eingehend betrachtet wird. Der natürliche Lesefluß ginge sonst verloren. Anschließend, wenn man den Gag oder die Geschichte kennt, besteht genügend Zeit, sich in aller Ruhe die Seite(n) noch einmal zu betrachten. In diesem Sinne ist es dem Comic ohne weiteres möglich, den Film an Komplexität weit zu übertreffen. Um ihn in seiner Dynamik zu erreichen, bedarf es jedoch großer Anstrengung.

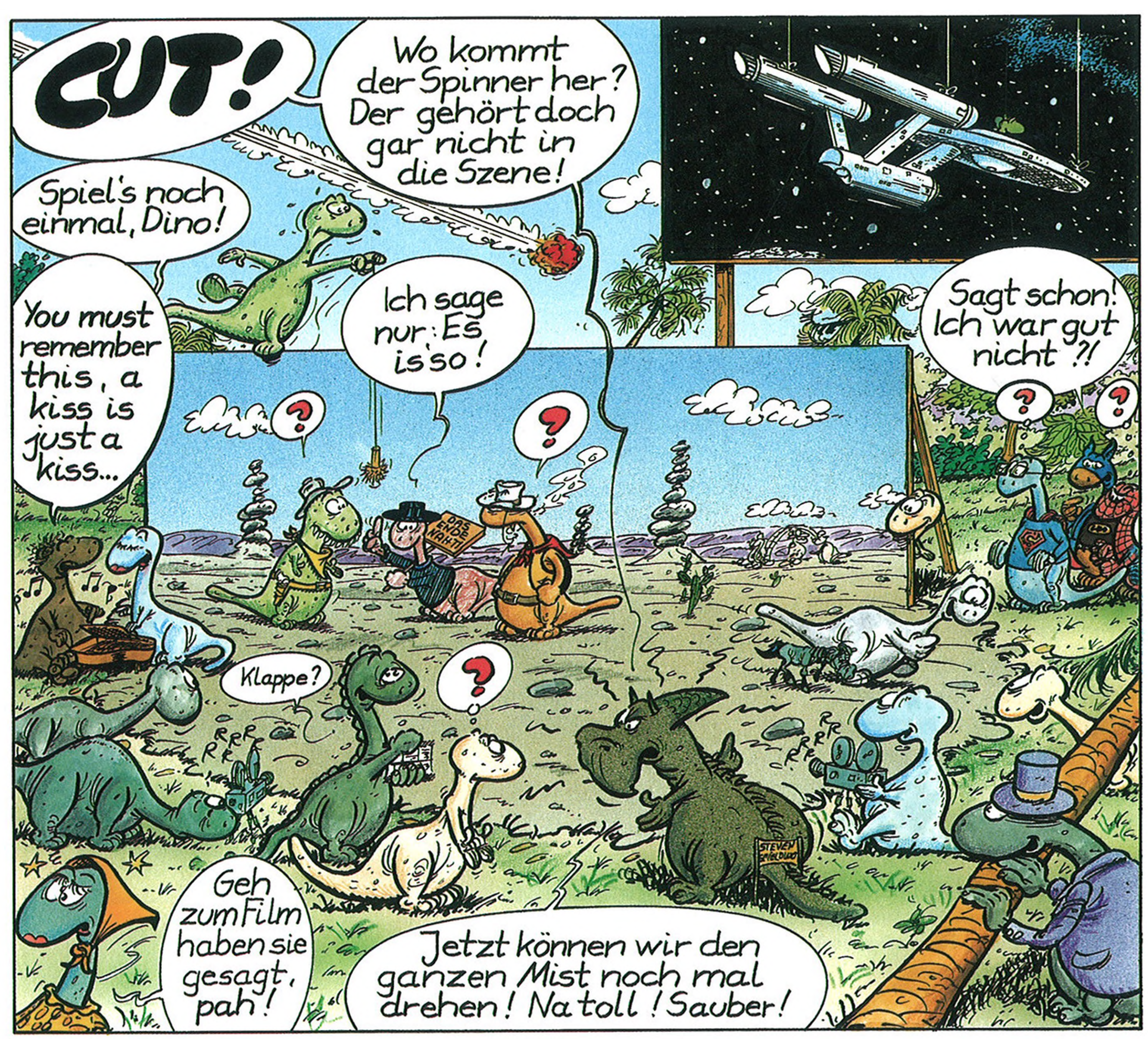
Mit zwei Möglichkeiten läßt sich nicht nur die Arbeit an Hintergründen reduzieren, sondern auch eine leichtere Lesbarkeit erreichen. Zum einen kann man oft Handlungen vor einfachen Hintergründen wie Wänden, Bäumen oder dem Himmel stattfinden lassen, solange klar ist, wo sie sich abspielen. Zum anderen genügt oft eine leichte Erhöhung der Perspektive (was auch der Dynamik zugute kommen kann, siehe Seite 53), um nur noch den Boden als Hintergrund darstellen zu müssen.
Der größte Teil von Franquins »Gaston«-Geschichten spielt vor den gelben Bürowänden. Die Komplexität der Zeichnungen liegt entweder im Gewühl auf seinem Schreibtisch oder in einem begrenzten Teil des Hintergrundes – etwa einer geöffneten Tür, durch die man »echten« Hintergrund betrachtet. Bei späteren Seiten, in denen »Gaston« häufiger außerhalb des Büros zu sehen ist, gilt dasselbe Prinzip. Die Handlung spielt meist vor einer Hauswand, und nur in einem kleinen Teil

des Panels, wenn »Gaston« z.B. an eine Hausecke kommt, wird die Zeichnung aufwendiger.

Auch wenn die Arbeit an den Hintergründen oft als lästige und von der eigentlichen Geschichte abhaltende Angelegenheit angesehen wird, ist sie für eine interessant zu lesende Erzählung unerläßlich. Ein Comic, der 44 Seiten lang zwei durch die Wüste kriechende Personen zeigt, kann sicherlich außerordentlich witzig und spannend sein. Für das Auge hat er allerdings wenig zu bieten. Durch die beschriebenen Möglichkeiten kann man sich gelegentlich Arbeit an den Hintergründen sparen und dennoch einen abwechslungsreichen Comic gestalten.

TIP *Sehen Sie sich Comics einmal nur in bezug auf die Gestaltung der Hintergründe an. Versuchen Sie nachzuvollziehen, inwieweit sich der Zeichner Arbeit sparen wollte und wann für die Geschichte oder den Bildausschnitt notwendige Hintergründe dargestellt sind.*

Der Comic bietet die Möglichkeit, beliebig komplex zu werden, da der Leser selbst entscheidet, inwieweit er Details betrachtet.



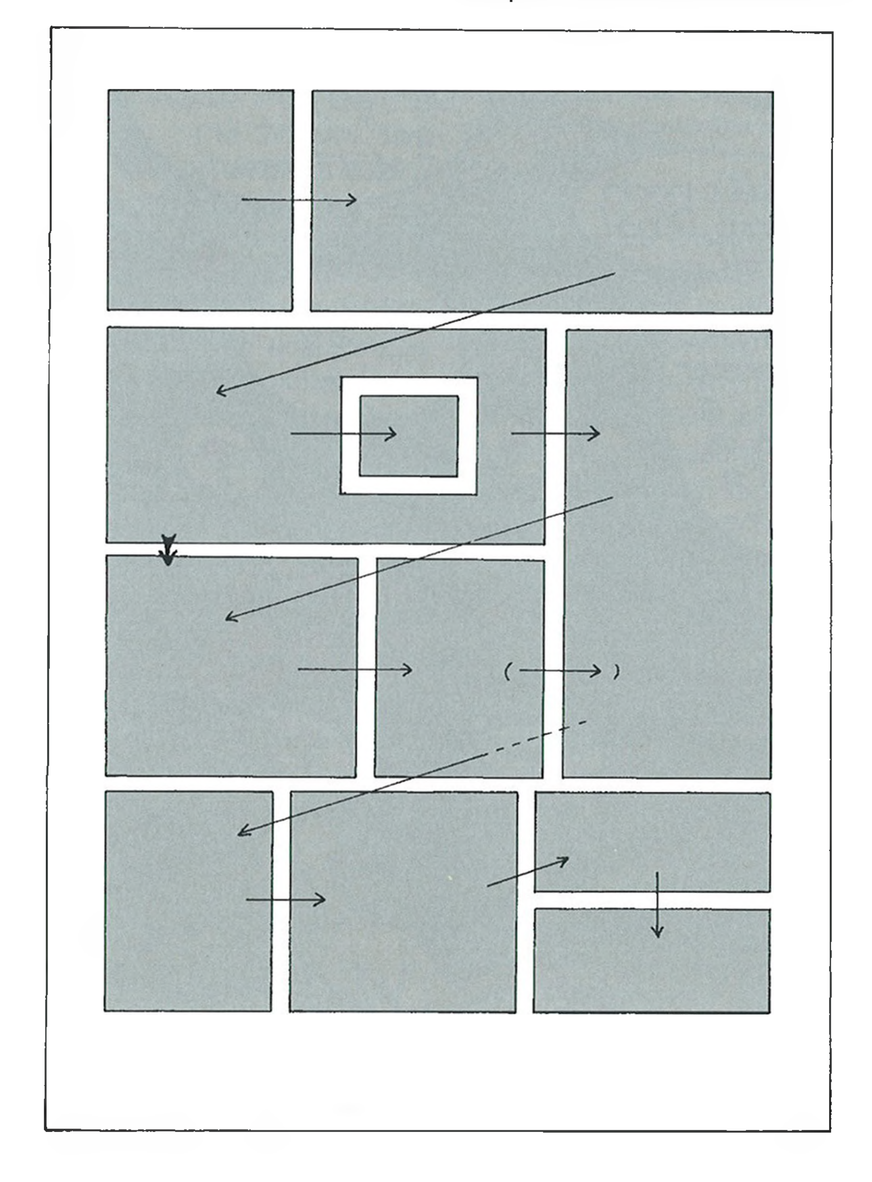
Die Bilderfolge

Bisher wurde die Wirkung von Format, Einstellung, Perspektive und Komposition im einzelnen Panel behandelt. Werden mehrere Panels zu einer Handlung zusammengesetzt, entsteht eine Bilderfolge. Diese ist die Erzählform des Comics. Um zwischen den einzelnen Panels einen Lesefluß zu bewirken, der den Leser eine Geschichte wirklich erleben läßt, braucht es gewisses Geschick. Auch in Filmen und Büchern gibt es ab und an Brüche (Schnitte, Kapitel u. a.), im Comic muß man jedoch jedes Detail der Erzählung in einzelnen, voneinander getrennten Bildern darstellen. Erst im Kopf des Lesers entsteht beim Betrachten und Lesen eine Geschichte, die sehr unterschiedlich ausfallen kann, da manche Dinge jeweils anders interpretiert werden.
Es kommt also auf das Geschick des Texters an, die Bilderfolge so zu montieren, daß ein beabsichtigter Eindruck auch wirklich entsteht (im Comicbereich nennt man »Texter« nicht nur jenen, der die Texte schreibt, sondern auch die Person, die die Aufteilung in Einzelbilder vornimmt). Die endgültige Montage der Geschichte übernimmt dann der Leser.

Leserichtung der Bilderfolge

Die Leserichtung in Bilderfolgen gehorcht denselben Regeln wie die Leserichtung von Sprechblasen (siehe Seite 47) und normalem, geschriebenem Text, also von links nach rechts und von oben nach unten.

Wie das Schema auf dieser Seite zeigt, gibt es hiervon jedoch einige Abweichungen, die vom Format des einzelnen Bildes herrühren können. Dies ist beispielsweise bei dem Panel der Fall, das gleich über zwei Streifen reicht, oder bei den letzten beiden Panels, die sich den Streifen in der Höhe teilen. Weicht man von der natürlichen Leserichtung ab, empfiehlt es sich, dies durch eingezeichnete Pfeile anzudeuten. Das hochformatige Panel in dem Beispiel wird dabei besonders



Die Leserichtung der Bilderfolge ergibt sich automatisch, kann aber auch durch Pfeile gelenkt werden.



Der Text bestimmt die Bilderfolge und -form.

hervorgehoben, da man es doppelt betrachtet (angedeutet durch den Pfeil in Klammern). Im dritten Panel ist ein Bild im Bild, ein sogenanntes Blitzpanel, untergebracht. Solche Blitzpanels können dazu dienen, ein Detail des umgebenden Bildes besonders hervorzuheben. Die Leserichtung ist hier ebenfalls klar. Anders sähe es aus, würde das Blitzpanel links außen im Bild stehen. Der Leser könnte dann versucht sein, sich das Blitzpanel zuerst anzusehen. Es hängt dann vom Text ab, inwieweit diese Leserichtung sinnvoll ist.

Auswahl der Panels in der Bilderfolge

Gemeint ist hier die Frage, welche und wie viele Bilder man wählt, um eine Handlung, eine Geschichte oder einen Gag darzustellen. Es wurde schon angesprochen, daß ein kleines Panel in der Regel auch ein kürzeres Stück Zeit darstellt oder erzählt, ein größeres dagegen meist entsprechend mehr Zeit. Diese Wirkung entsteht automatisch, da der Betrachter zum Erfassen des Panels auch entsprechend mehr oder weniger Zeit benötigt. Es gibt hier natürlich Ausnahmen, wie z.B. ein kleines Bild mit dem »Brillenschlumpf«, in dem er eine seiner Tiraden mit sehr viel Text losläßt. Die Zeit, die das Lesen des Textes beansprucht, vermittelt den Eindruck, als würde eine genauso lange Zeit vergehen. Um eine solche Szene noch länger wirken zu lassen, bräuchte man den Text nur auf zwei oder drei gleiche Bilder auszudehnen. Dies macht allerdings das Betrachten langweilig. Die erste Version erfüllt den gleichen Zweck. Ist der Text zu lang, um über der Figur Platz zu finden, kann man auch die Größe des Panels dem Text anpassen (siehe Abbildung oben). Ein großes Bild kann auf der anderen Seite natürlich auch ein kleines Stück erzählter Geschichte ausmachen. Dies könnte z.B. eine Explosion oder ein Raketenstart sein. Solche »großen« Ereignisse in zu kleinen Panels darzustellen wäre nicht angemessen. Trotzdem der folgende...

TIP *Die Auswahl der Panelgröße in einer Handlung sollte im allgemeinen der Regel gehorchen: schnelle Handlung in kleinen Bildern, langsame Handlung in großen Bildern.*







Seite 62/63:
Künstlich gestreckte Bilderfolge, um den Eindruck einer längeren Handlungsdauer zu erwecken.

Die Panelgröße kann auch von der Komplexität der Handlung abhängig sein. Für einen Bewegungsablauf z. B., der nur schwer dargestellt werden kann, sollte ein größeres Panel gewählt werden. Will man einen langen Dialog wiedergeben, so sind mehrere Panels erforderlich, die einen längeren Zeitraum darstellen. Für den Leser wird es aber schnell langweilig, wenn immer nur dieselben Personen abgebildet sind (es sei denn, es ist wie in der Abbildung oben so gewollt). Läßt man die Personen jedoch spazierengehen und wechselt in jedem Panel den Hintergrund, so ist dies für den Betrachter nicht nur interessanter, sondern vermittelt zudem noch den Eindruck einer längeren Dauer, da die Personen sich ja fortbewegt haben müssen.
Die Auswahl der Panels sollte nicht nur der erzählten Zeit angepaßt werden, sondern gleichzeitig spannungsärmere Teile verkürzen und andere hervorheben (siehe hierzu auch die »Ellipse«, Seite 64). Grundsätzlich richtet sich die Auswahl des Panels nach der zu erzählenden Geschichte. Diese wiederum muß sich natürlich dem vorhandenen Platz unterordnen. Hat man nur einen Streifen zur Verfügung (z. B. in einer Zeitung), so läßt sich schwerlich »Krieg und Frieden« darstellen (obwohl es auf einen Versuch ankäme). Andersherum muß bei manchen einseitigen Gags gestreckt werden, damit sich die Seite füllt. Dies kann durch für die Handlung im Grunde unwichtige Szenen oder durch die Größe einzelner Panels geschehen.
Strips (also in einem Streifen gezeichnete Comics) beinhalten oft nur wenig Handlung und sind ganz dem Wortgag bzw. der Pointe untergeordnet. Die Auswahl der Panels ist meist linear, d. h. die einzelnen Bilder stellen einen ungefähr gleich großen Zeitabschnitt dar. Ähnlich verhält es sich mit halbseitigen Gags (zwei Streifen). Hier bietet sich kaum die Möglichkeit, mit größeren Panels zu arbeiten und so Einfluß auf die Lesegeschwindigkeit des Betrachters zu nehmen. Ganz anders sieht es da mit ganzseitigen Comics aus. Hier hat man schon alle Möglichkeiten, den Gag in einem größeren zeitlichen Rahmen unterzubringen.







Die freie Aufteilung im Gegensatz zu strikt einseitigen Comics bietet die Möglichkeit, eine große, die Spannung auflösende Szene auf die nächste Seite zu verlagern.
Es gibt ja die schlechte Angewohnheit, das letzte Bild vor dem Lesen zu betrachten, genau wie es Leute gibt, die zuerst auf der letzten Seite des Krimis nachlesen, wer der Mörder ist. Verlagert man die Pointe auf die nächste Seite (am besten auf eine linke Seite, damit man zuerst umblättern muß), passiert dies jedoch nicht so leicht.

Der »Kleine Tod«, ein Sensenmann, dem es partout nicht gelingen will, seine Kunden ins Jenseits zu befördern, war und ist nicht für eine feste Form konzipiert. Dies soll auch so bleiben. Die Abbildung auf Seite 55 zeigt z. B. das letzte Bild eines Gags, den ich kurzerhand auf eineinhalb Seiten verlängert habe, da ich beim Zeichnen zu dem Schluß gekommen bin, das letzte Bild verdiene ein größeres Format. Eine andere Serie von mir, »Arni Cassecou«, ist an die eine Seite gebunden, da sie monatlich in einem Magazin erscheint. Oft genug fällt es mir aber schwer, den Gag diesem Format unterzuordnen.

TIP *Achten Sie darauf, daß die Anzahl und Größe der Panels dem zeitlichen Ablauf, der Bedeutung und der Komplexität der Handlung angemessen ist. Greifen Sie nur wichtige und die Geschichte vorantreibende Szenen der Handlung heraus bzw. solche, die für den Betrachter besonders interessant* sind.

Montagetechniken

Ähnlich, wie dem Einzelbild als Abbild der dreidimensionalen Welt entscheidende Elemente fehlen, macht eine Bilderfolge alleine noch keine zusammenhängende Geschichte aus. Diese ist durch verbindende Elemente erst herzustellen, d. h. die Einzelbilder müssen so montiert werden, daß der Eindruck einer durchgängigen Handlung geschaffen wird.
Der Einsatz solcher Elemente ist unterschiedlich wichtig. Wenn »Asterix und Obelix« ihr Dorf verlassen und im nächsten Bild auf das Ortsschild »Condate« zugehen, weiß der Leser, was passiert ist, und ein begleitender Text wie etwa: »Und nach einer langen, beschwerlichen Reise...« erübrigt sich. Hier besteht die Verbindung der Bilder einfach darin, daß jemand losgeht und woanders ankommt.
Zeichnet man eine Geschichte über einen Astronauten und fügt an ein Panel, das ihn gerade beim Frühstück auf der Erde zeigt, ein Bild an, in dem er auf dem Mond spazierengeht, muß man diese Panels sinnvoll miteinander verbinden, damit der Leser nicht verwirrt wird und beim Lesen stockt. Es muß klar werden, daß der Astronaut beispielsweise vom Spaziergang auf dem Mond träumt, indem das zweite Bild etwa als Gedankenblase gezeichnet ist. Oder ein begleitender Text klärt auf: »Und nach dem Frühstück fliegt unser Held zum Mond und...«. Dies wäre aber schon ein ziemlich gewagter Sprung in der Geschichte.



Überleitung und Ellipse

Der begleitende Text, auch Überleitung genannt, bietet wie im Beispiel oben eine Möglichkeit, die Geschichte in spannungsärmeren oder für die Handlung unwichtigen Teilen abzukürzen. Dasselbe gilt für die Ellipse. Sie macht einen Sprung in der Erzählung, ohne dies jedoch durch eine Überleitung zu erläutern. Aufbruch und Ankunft im oben genannten Beispiel von »Asterix und Obelix« stellen eine solche Ellipse dar. Ein anderes Beispiel in einem kürzeren zeitlichen Rahmen wäre, daß jemand auf ein Auto zugeht und das Auto im nächsten Bild losfährt. Dem Leser ist klar, daß der Mann eingestiegen und losgefahren ist. Es ist überflüssig, den kompletten Vorgang darzustellen. Ein weiteres Beispiel zeigt die Abbildung unten.

Überleitung und Ellipse sind die für den Comic wichtigsten Montagetechniken, da sie die Erzählung auf das Wesentliche reduzie-

Hier wurde mit dem begleitenden Text eine Überleitung geschaffen. Diese Methode ist eine der wichtigsten Montagetechniken im Comic.

Unten:
Die Ellipse verkürzt die Bilderfolge, indem sie Teile ausläßt, die sich von selbst erklären – hier die Rauferei.





ren können, ohne jedoch dabei den Eindruck zu erwecken, eine Geschichte würde in zusammenhangslosen, kommentierten Bildern präsentiert.

Schuß-Gegenschuß-Technik

Die Schuß-Gegenschuß-Technik wird gerne benutzt, um ein Gespräch zweier Personen darzustellen. Die jeweils sprechende Person ist über die Schulter der anderen Person zu sehen. Dies läßt sich variieren, indem man die Schulter, einen Teil des Kopfes oder auch die ganze Person im Vordergrund mitzeichnet. Mit dieser Technik ist es möglich, ein längeres Gespräch, das über mehrere Panels stattfindet, etwas interessanter für den Leser zu gestalten, indem man durch die Darstellung auch den Charakter des Gesprochenen unterstützt.
Ein langes, hektisches Gespräch läßt sich in vielen einzelnen Bildern wiedergeben, in denen jeweils die Perspektive wechselt.
In diesem Fall ist nur zu beachten, daß die Texte in den Panels nicht zu lang sind, da sonst der gegenteilige Effekt eintritt (siehe Seite 61).
Auch für andere Szenen läßt sich die Schuß-Gegenschuß-Technik anwenden, indem ein beliebiges Objekt von vorne und anschließend von hinten bzw. umgekehrt dargestellt wird. Ein Beispiel hierfür ist der Abgang von »Lucky Luke« am Ende der Alben, zunächst von vorne und im letzten Bild von hinten beim Ritt dem Horizont entgegen: »I'm a lonesome cowboy...«.

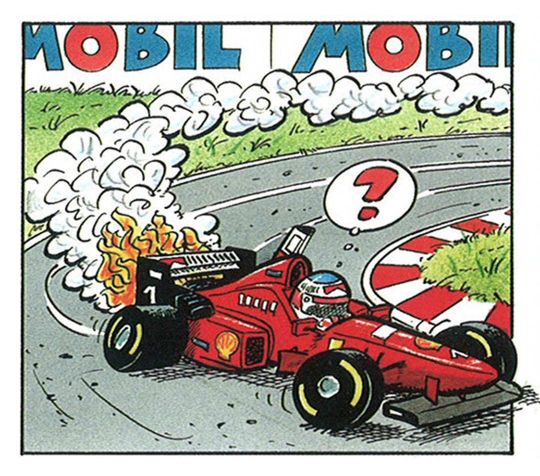
Achsensprung

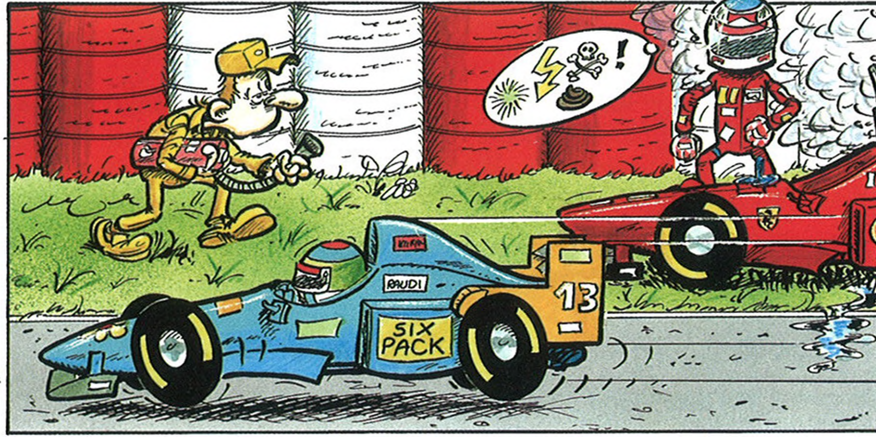
Mit Achsensprung wird die Montagetechnik bezeichnet, bei der man ein Objekt in zwei aufeinanderfolgenden Panels von verschiedenen Seiten zeigt. Ein Beispiel hierfür ist ein fahrendes Auto, das im ersten Panel von links nach rechts, im nächsten Panel von rechts nach links fahrend dargestellt ist, ohne daß es seine Fahrtrichtung geändert hat. Wie beim Schuß-Gegenschuß, einem Spezialfall des Achsensprungs, verlangsamt diese Montagetechnik den Lesefluß, da man sich im neuen Bild erst wieder zurechtfinden muß. Hat das Auto gewendet oder wurde nur der Standpunkt des Betrachters gewechselt? Diesen Effekt kann man nutzen, um eine Szene künstlich zu verlangsamen. Zur Illustration einer schnellen Szenenfolge ist der Achsensprung aus diesem Grund jedoch gänzlich ungeeignet. Er würde der Szene die Dynamik nehmen.
Der Achsensprung der Abbildung auf der nächsten Seite war ein klassischer Fehler. Der Leser könnte nämlich auch denken, der Wagen hätte einfach eine halbe Umdrehung mehr gemacht. In diesem Fall würde die Szene wesentlich schneller aussehen. Ich hatte diese beiden Betrachtungsmöglichkeiten noch beim Kolorieren bemerkt, es war aber leider keine Zeit mehr zur Korrektur, da der Abgabetermin anstand. Die Idee, das zweite Bild für die Reproduktion einfach per Computer zu spiegeln, scheiterte daran, daß man als Rechtshänder einen Hang dazu hat, Striche leicht nach rechts zu neigen (das liegt an der natürlichen Bewegung des Handgelenks) – bei Linkshändern entsprechend umgekehrt –, was dazu führt, daß spiegelverkehrt gedruckte Bilder immer etwas schief aussehen.
Wenn ein Achsensprung den Lesefluß nicht stört, kann man ihn auch gut einsetzen, um nicht denselben Hintergrund noch einmal zeichnen zu müssen. Nichts ist langweiliger, als ein Bild zweimal zu zeichnen.

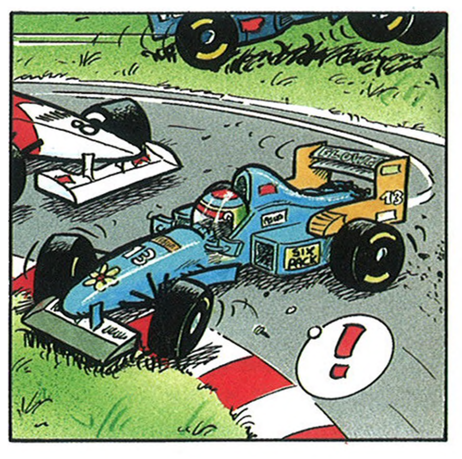
Tiefensprung

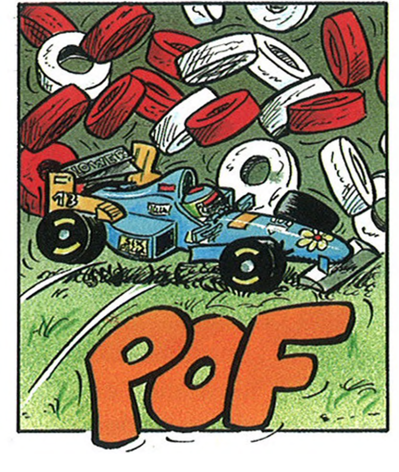
Der Tiefensprung bezeichnet die Technik, eine Szene zwar immer aus derselben Richtung, aber aus unterschiedlicher Entfernung zu zeigen. Der Film benutzt hier meistens den Zoom, was der Comic mit Hilfe von Sprüngen imitiert. Interessant ist die Technik z.B. bei einer Szene mit zwei sich unterhaltenden Personen. Durch den Tiefensprung wird vermieden, allzu lang nur die Personen in gleicher Größe zu zeichnen; statt dessen kann man mal etwas Hintergrund hinzunehmen, mal die Gesichter in Großeinstellung zeigen. Ein Beispiel für den Zoom wären zwei Leute, die sich in einem fahrenden Auto unterhalten, an das von der Seite immer näher »herangefahren« wird. Eine Variante dieser Technik besteht darin, nicht den Betrachter die Position wechseln zu lassen, sondern das Objekt: Beispielsweise verschwindet das Auto langsam in Richtung Horizont.

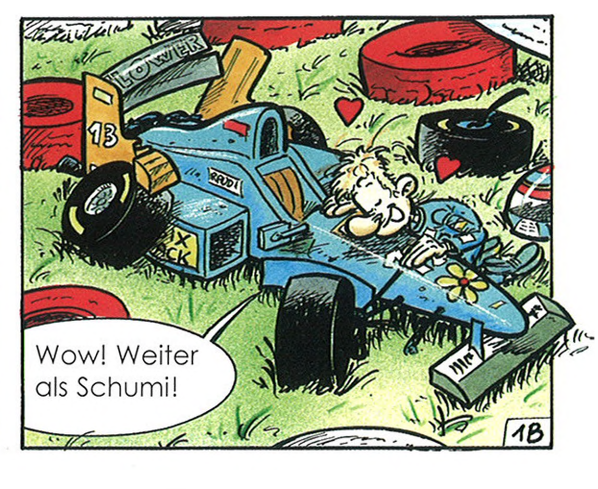












Der Achsensprung, hier im dritten und vierten Panel, zeigt ein Objekt von entgegengesetzten Seiten.

Parallelmontage

Eine sehr interessante Technik ist die Parallelmontage. Dabei werden zwei Handlungsabläufe abwechselnd montiert, wie im folgenden Beispiel: Eine sympathische, junge Frau geht durch die Straßen von Mufflingen – das ist die Stadt, in der der »Kleine Tod« seinem Geschäft nachgeht (Totale). Schnitt. Der »Kleine Tod« steht hinter einer Hausecke und schärft seine Sense (Halbtotale). Schnitt. Die Frau geht weiter. Vielleicht erkennt man schon, daß es sich um die Front desselben Hauses handelt, hinter dem der »Kleine Tod« lauert. Schnitt. Der »Kleine Tod« prüft mit den Fingern die Schärfe der Sensenklinge (Naheinstellung). Schnitt. Die Frau (Naheinstellung). Schnitt. Der »Kleine Tod« bringt seine Sense in Anschlag (Naheinstellung). Schnitt. Die Frau (Großeinstellung). Schnitt. Der »Kleine Tod« (Großeinstellung). Schnitt. Die Ecke, ein bißchen aus der Vogelperspektive gezeichnet, beide Personen im Bild, die Frau, die sich der Ecke nähert, der »Kleine Tod«, der sein Opfer erwartet (Halbtotale).
Die Spannung bei diesem Beispiel erhöht sich im Verlauf der Seite nicht nur dadurch, daß der Leser langsam auf den Zusammenhang der beiden »Handlungen« aufmerksam wird, sondern zusätzlich noch durch den allmählichen Zoom, der ihm die beiden Ak-

teure näherbringt. Im letzten Bild erreicht die Spannung ihren Höhepunkt.
Dieses Beispiel für eine Parallelmontage ist spontan für dieses Buch entstanden, und ich finde immer mehr Gefallen an dieser Idee. In einem Action-Comic würde jetzt das Blut spritzen. Wer den »Kleinen Tod« kennt, weiß natürlich, daß diese Version nicht kommt. Denkbar wäre eine zeitlich versetzte Montage: die eine Szene spielt sich am Vortag ab, und der »Kleine Tod« wartet vergeblich an der Ecke. Oder er steht an der falschen Ecke (örtlich versetzte Parallelmontage). In beiden Fällen müßte natürlich das letzte Panel abgeändert werden. Sehr viel besser als diese beiden Lösungen gefällt mir allerdings eine Version wie etwa: Der »Kleine Tod« sieht die Frau, starrt ihr hinterher und sagt: »Wow! Das bring' ich nicht übers Herz!« oder er bringt gar nichts heraus. (Mittlerweile habe ich mich für eine Version entschieden, die auf Seite 68 abgebildet ist und in dem Band »Der kleine Tod (2): Schluß mit lustig« erscheinen wird.)
Allein diese Episode zeigt die vielseitigen Möglichkeiten der Parallelmontage auf. Sie wird für meinen Geschmack leider viel zu selten verwendet, wo sie möglich wäre, und ist andererseits zu selten möglich aufgrund des begrenzten Formats.

Angrenzende Räume

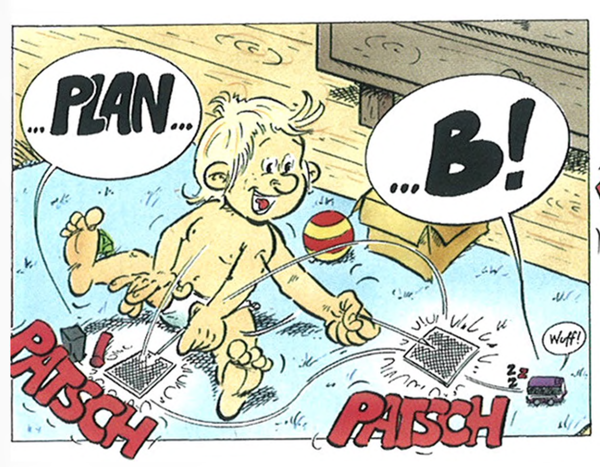
Als letzte der wichtigsten Montagetechniken sollen hier noch die angrenzenden Räume angeführt werden. Dabei wird ein Bild in zwei Panels aufgeteilt, die nur zeitlich, nicht aber räumlich voneinander getrennt sind (siehe Abbildung unten). Diese Montagetechnik ist dem Comic vorbehalten und im Film in dieser Form nicht möglich. Am nächsten kommt ihr die Überblendung. Die angrenzenden Räume sollten allerdings nur in Ausnahmefällen eingesetzt werden, da sie sonst schnell zu konstruiert wirken und, oft benutzt, auch langweilig werden.

Es gibt eine Unmenge weiterer Möglichkeiten, die einzelnen Panels so zu verbinden, daß beim Leser der Eindruck erweckt wird, eine zusammenhängende Geschichte vor sich zu haben und eine in »Echtzeit« beobachtete Handlung zu erleben. Hier wurden nur die wichtigsten angeführt. Deshalb noch einmal der folgende Tip.

TIP *Sehen Sie sich Comics und Filme einmal gezielt in Hinblick auf die Montage der Sequenzen an. Sie werden dabei schnell ein Gespür für sinnvolle oder auch sinnlose Techniken entwickeln. Besonders gilt dies in bezug auf die erlebte Geschwindigkeit von Handlungsabläufen.*

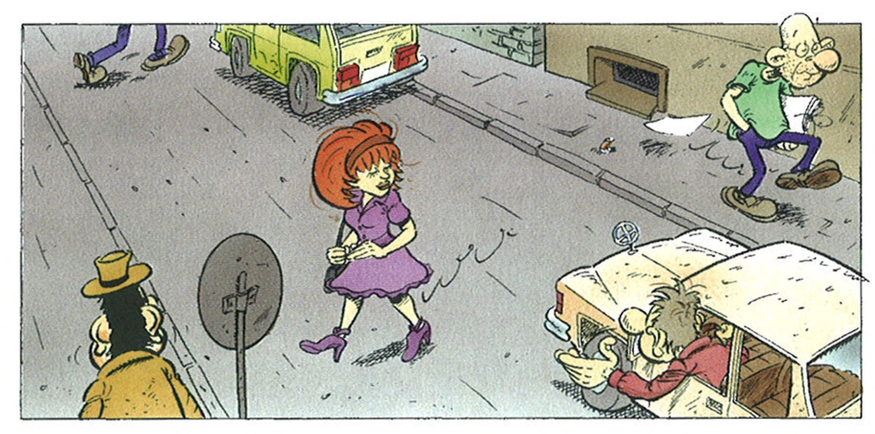
Komposition der Seite

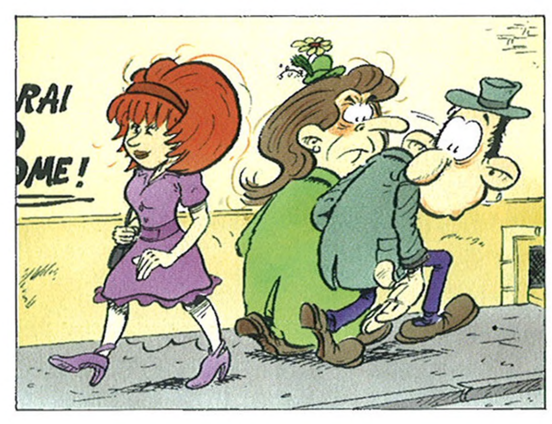
Eine Comic-Seite wirkt am besten, wenn zeichnerische und farbliche Komposition eine Einheit bilden. Ein einzelnes Bild ist in dieser Hinsicht viel leichter zu gestalten als eine Bilderfolge bzw. eine gesamte Comic-Seite, da diese zusätzlich erzählerischen Erfordernissen unterliegt, die auf die Komposition nicht immer Rücksicht nehmen können.
Denkt man etwa an eine Skiabfahrt, eine Verfolgungsjagd oder etwas ähnlich Dynamisches, so wäre es natürlich wünschenswert, diese oben links in nach rechts abfallenden Diagonalen – beginnend jeweils in den einzelnen Panels – auch diagonal bis rechts unten zu einem Höhepunkt zu führen. Jeder Kritiker wäre begeistert von der wundervollen Komposition der Seite.

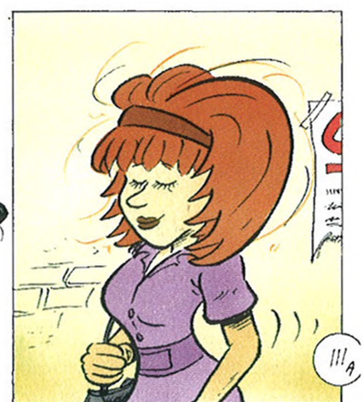




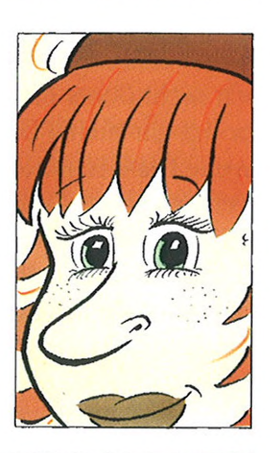
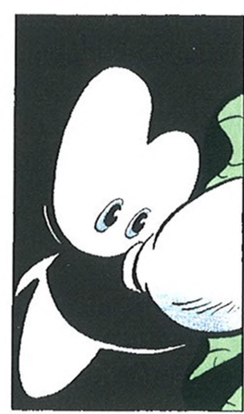
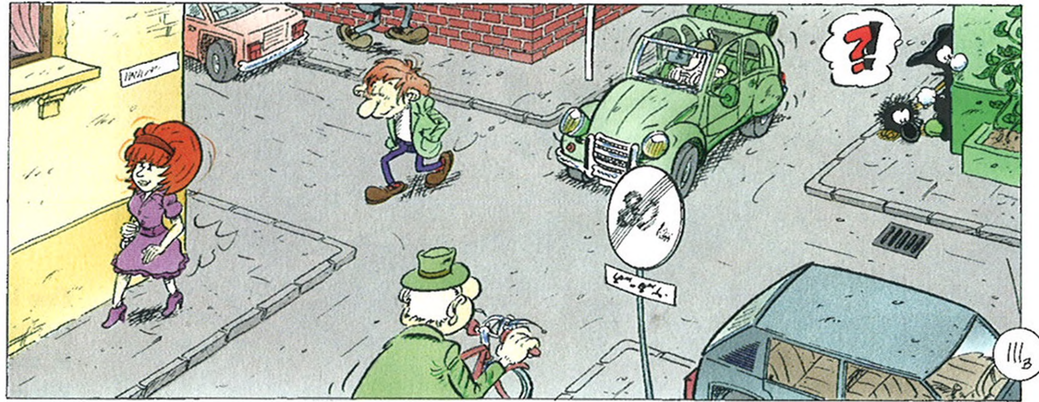
Eine interessante Montagetechnik besteht in der Aufteilung eines Bildes in zwei Panels: die angrenzenden Räume.



QUIEK
QUIEK

RAI
D
OME!



BSSSSSSS





?!



Linke Seite: Bei der Parallelmontage werden zwei Handlungsabläufe abwechselnd dargestellt. Bei diesem Beispiel des »Kleinen Tod« wird die Spannung noch durch den Zoom verstärkt.

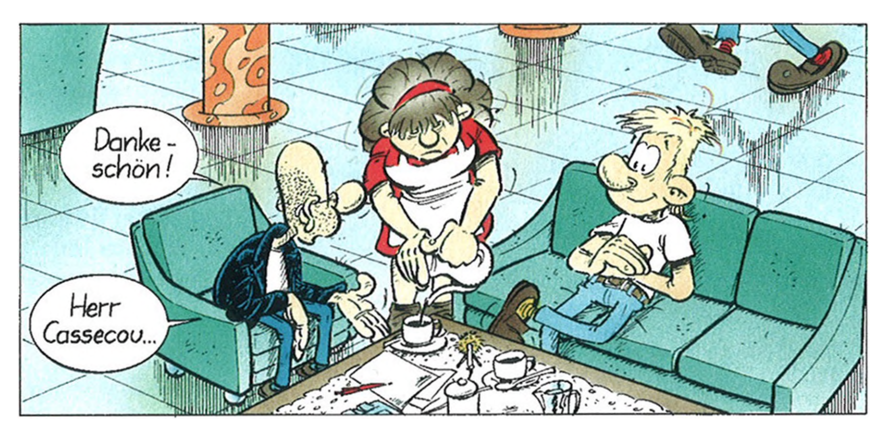
Hier mußte sich die Komposition der Seite dem Format unterordnen. Das Bild sollte sich in genau vier Postkarten zerlegen lassen.

Demgegenüber steht aber oft das Problem, die Geschichte so zu texten, daß die Szene wirklich links oben auf einer Seite beginnt und unten rechts endet. Dies mag in vielen Fällen gelingen, wenn es aber zur Maxime wird, jede Seite in diesem Sinne zu komponieren, gerät man sicherlich irgendwann in Konflikt mit der Erzählung und muß den Text künstlich kürzen oder strecken. Dies soll nicht heißen, daß man nicht zum Wohle der Komposition hier und da etwas strecken oder kürzen sollte, um etwa ein »unpassendes« Bild, das vielleicht in einer ganz anderen Umgebung spielt, von der Seite zu verbannen. Was hat aber ein künstlerisch noch so hochwertiger Comic für einen Sinn, wenn er durch Strecken langweilig oder Kürzen unsinnig wird?

Es ist wünschenswert, auf die Gesamtkomposition der Seite wie des ganzen Comics zu achten. Die Erzählung sollte sich jedoch nicht komplett der Komposition unterwerfen.

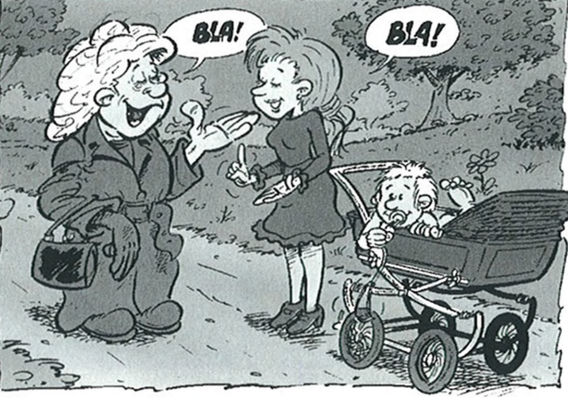
Ein Beispiel für die dynamische Darstellung einer Szene wäre die beschriebene Skiabfahrt. Eine eher chaotische Szene, wie eine Panikszene bei einem Feuerausbruch, sollte man auch eher chaotisch anlegen, indem z. B. die Hauptbewegungsrichtungen in allen Panels der Seite wechseln. Ein ständiger Wechsel der Perspektiven würde nicht nur die Erzählung unruhig machen, sondern auch die Komposition der Seite, was in diesem Fall beabsichtigt wäre. Im Gegensatz dazu kann beispielsweise ein sehr gleichförmiger Hintergrund einer Seite einen harmonischen und ruhigen Eindruck verleihen.

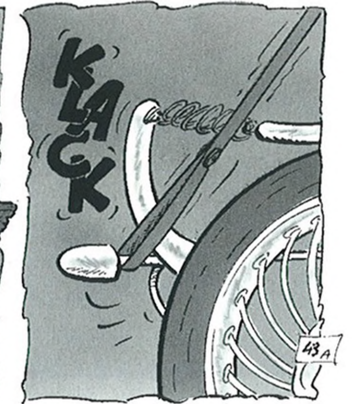
In farblicher Hinsicht gilt dasselbe Prinzip. Kunterbunte bzw. sehr einheitliche Farbgebung beeinflussen stark die Gesamtwirkung der Seite. Wie bei der Komposition der Bilderfolge stören hier einzelne Panels, die sich von der übrigen Seite extrem abheben. Ein durch die Bank farblich schrill gehaltener Comic verträgt auch einmal einen quietschgrünen Hintergrund. Dies ist jedoch undenkbar für einen ansonsten in Pastelltönen gehaltenen Comic. Der Blick des Lesers würde auf dieses eine Panel gelenkt werden, und der Rest der Seite würde erblassen. Dies müßte dann zumindest durch einen erzählerischen Höhepunkt begründet sein.









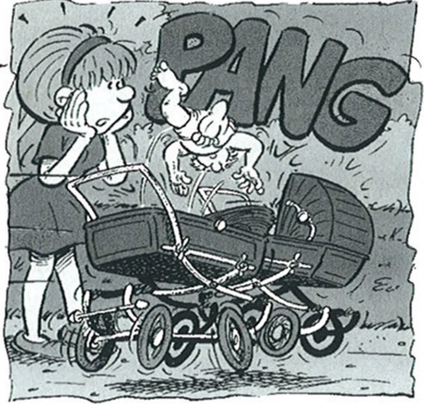














weiter auf Seite 72!



Was macht einen guten Comic aus?

Eine Antwort auf diese Frage zu versuchen ist natürlich etwas vermessen. Wenn es ein Rezept gäbe, eine gute Comic-Serie oder ein gutes Album zu texten und zu zeichnen, gäbe es nur noch Bestseller in den Regalen. Die erfolgreichen Titel und Serien sind auch zu unterschiedlich, als daß sich daraus eine Linie für einen erfolgreichen Comic ableiten ließe. Dennoch fallen einem spontan einige Antworten ein: Die Geschichte muß witzig sein und spannend, der Comic muß gut gezeichnet, die Hauptfiguren müssen sympathisch sein. Jeder Leser hat aber auch seine persönlichen Vorlieben und bevorzugt ein bestimmtes Genre. Seien dies nun die japanischen Mangas, die amerikanischen Superhelden, Abenteuercomics, Autorencomics, Underground-Comics oder die von mir so geliebten frankobelgischen Funnys. Hinzu kommt eine deutliche Vorliebe älterer Generationen für die einfachen Comic strips, die gleich zum Gag kommen, ohne daß man sich durch komplizierte Zeichnungen und Texte lesen muß. »Jüngere« Leser bevorzugen dagegen oft kompliziertere Comics, da sie das Comic-Lesen schon von Kindheit an gewohnt sind und es damit natürlich viel leichter haben.
Vor einer Definition, was wirklich witzig und unterhaltend ist, muß man angesichts der unterschiedlichen Erfolgsserien schlichtweg kapitulieren. Kalauernde Comics wie »Werner« finden ebenso ihr Publikum wie die niedlichen »Schlümpfe« oder eine komplexere Figur wie »Gaston«. Trotzdem lassen sich, unabhängig von all diesen Unterschieden bei den Erfolgsserien und bezogen auf albenlange Geschichten (ein Strip muß »nur« witzig sein), einige Grundsätze anführen, ohne die ein Comic deutlich weniger Chancen besitzt, erfolgreich zu sein:

Strichbreite

Die Strichbreite ist wichtig für die gute Lesbarkeit einer Geschichte. Einfache Zeichnungen sollten mit breiteren Strichen ausgeführt werden, insbesondere wenn sie schwarzweiß sind. Die Seiten wirken sonst zu leer. In komplizierten Zeichnungen sollten dagegen eher feinere Striche verwendet werden, da der Gesamteindruck sonst plump ausfällt. Das Arbeiten mit feineren Strichen ergibt sich aber oft schon aus einer hohen Strichdichte.
Die Technik, im Vordergrund bzw. an Umrissen von Objekten breitere Striche zu setzen als im Rest der Zeichnung, wurde bereits beschrieben (siehe Seite 58). Sie hilft dem Leser enorm, sich in einer Abbildung zurechtzufinden. Zwar trägt auch die Kolorierung hierzu in hohem Maße bei, doch wirkt die Zeichnung in jedem Fall lebendiger, wenn nicht immer dieselbe Strichbreite benutzt wird.

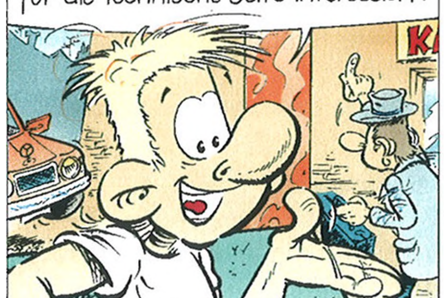
Kolorierung

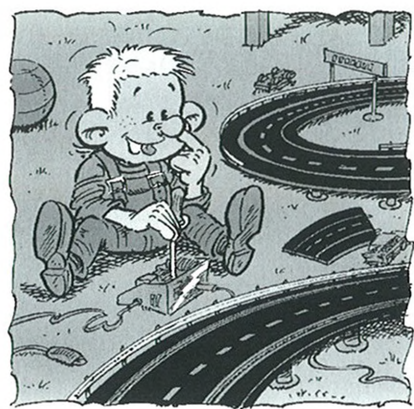
Die Kolorierung sollte man ebenfalls der Komplexität der Zeichnungen anpassen. Eine Kolorierung der im Strich einfachen »Micky Maus«-Comics in aufwendiger Weise wäre wohl kaum angemessen. Ein detaillierter Comic braucht hingegen schon die eine oder andere Schattierung, einen Metalleffekt oder Lichtreflex, damit die Kolorierung der Zeichnung nicht hinterherhinkt. Ebenso verhält es sich mit der Intensität der Farben. Je einfacher der Strich ist, desto schriller können die Farben sein, um einzelnen, sonst leeren oder ausdruckslosen Flächen »Inhalt« zu geben. Sehr komplizierte oder dichte Strichführungen sollten umgekehrt eher in hellen oder pastellfarbenen Tönen koloriert sein, um sie nicht noch durch die Farbe zu erdrücken.

Handlungsrahmen

Zur Glaubwürdigkeit des Comics gehört ein klar definierter Handlungsrahmen für die Hauptfiguren, in dem sich der Leser leicht zurechtfinden kann. Dies wären z. B. das Dorf der »Schlümpfe«, die Büros, in denen »Gaston« arbeitet, oder Joe's Bar, in der sich das »Joe Bar Team« trifft. Beim »Kleinen Tod« ist es der Ort Muffflingen, bei »Arni Cassecou« die





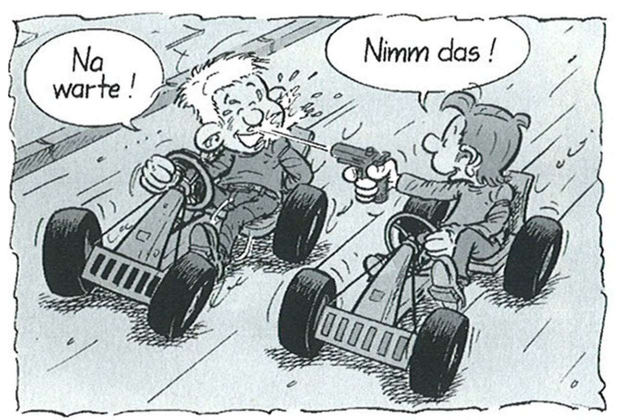


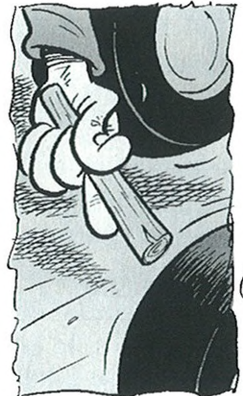




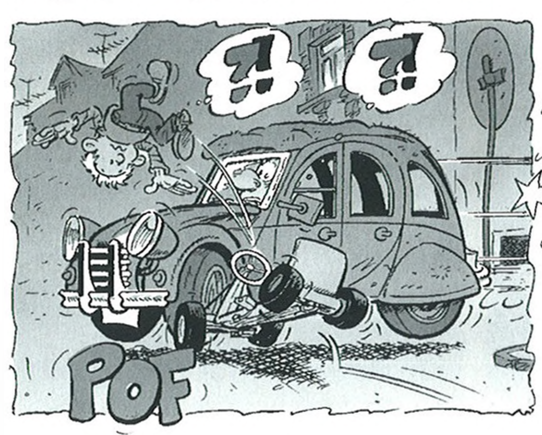
















weiter auf Seite 74!



Rennstrecke, wie es in der kurzen Geschichte auf den Seiten 70, 72, 74 und 76 dargestellt ist. Bei »Asterix« ist es das wohlbekannte, kleine gallische Dorf, bei »Tim und Struppi« wird durch die ausgedehnten Reisen die ganze Welt zum Handlungsrahmen gemacht.

Fehlerlosigkeit

Innerhalb dieses gesteckten Handlungsrahmens sollten keine Fehler begangen werden. Der Leser spürt sie leicht auf und stolpert darüber. Im Dorf der »Schlümpfe« können solche Fehler nur schwer auftreten, da es kein Abbild einer bekannten Realität darstellt. Bei »Asterix« sieht das schon anders aus. Hier ist die Geschichte auf 50 v. Chr. datiert, und es sind historische Details mit eingearbeitet, die zumindest teilweise überprüft werden können. Dabei macht man schnell einen Fehler, wenn vorher nicht gründlich recherchiert wurde. Manche »Fehler« sind natürlich offensichtlich und gewollt, wenn z. B. »Asterix« den Tee zu den Briten bringt oder »Obelix« die Nase der Sphinx abbricht.
Die Fehlerlosigkeit muß auch bei der Wiederholung von Gegenständen, Räumen oder Hintergründen gelten. Es mutet merkwürdig an, wenn auf mysteriöse Weise Bäume oder Treppenstufen verschwinden oder Figuren wachsen oder schrumpfen.
Gründliche Recherche und Kontinuität sind meist Voraussetzung für den Erfolg eines Comics.

Figur und Umfeld

Ebenso klar, wie der Handlungsrahmen definiert sein sollte, sollte sich auch die Figur im Bild bewegen. Für den Leser muß immer deutlich sein, wo sich die Figur befindet und was sie gerade tut. Dazu ist es nötig, mit Totalen und Halbtotalen zu arbeiten, auch wenn dies mehr Arbeit bedeutet. Extreme Darstellungsweisen der Hauptfiguren, die sie verzerren oder unkenntlich machen, wie dies etwa bei der Vogelperspektive der Fall ist, sollten die Ausnahme sein.

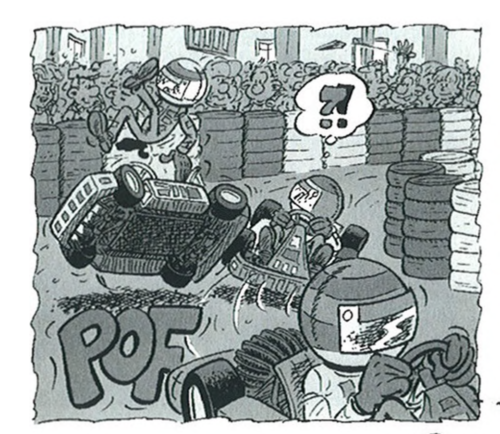
Themenwahl

Gerade junge Zeichner, die ja meist auch Texter ihrer Geschichten sind, neigen dazu, Ideen aus ihrer unmittelbaren Umgebung aufzugreifen. Dagegen ist im Prinzip nichts einzuwenden. Man übersieht dabei nur oft, daß die Komik solcher Geschichten allzu häufig nur von den Beteiligten so empfunden wurde. Wenn man mit Freunden zusammensitzt und sich kaputtlacht, kann man ein paar Tage später häufig gar nicht mehr sagen, was daran eigentlich so witzig war. Man könnte dies auch als Situationskomik bezeichnen, und die Stimmung, in der ein bestimmter Satz oder nur eine Geste lustig war, läßt sich so leicht nicht wiederholen. Wenn man also nicht nur für ausgewählte Freunde oder eine Clique zeichnet, sondern sich an ein möglichst großes Publikum wenden möchte, sollte man sich schon genau überlegen, welche Themen man angeht und welche Gags sich dafür eignen.
Niemand besitzt letzte Weisheit darüber, was wirklich komisch oder spannend ist. Auch kann man sowieso nicht jedermanns Geschmack treffen. Es sollte sich aber um allgemein interessante Themen und Gags handeln. Deswegen behandelt »Asterix« auch nicht das Leben und die Probleme der Gallier im Jahre 50 v. Chr. und dient »Gaston« nicht dazu, das Leben im grauen Büroalltag zu besprechen. In beiden Serien geht es um zeitlose Themen.
Auch werden die Geschichten am erfolgreichsten sein, die größtmögliche Identifikationsmöglichkeit mit den Hauptfiguren bieten – egal, in welchem Handlungsrahmen sie spielen.
Das könnte ein Grund dafür sein, warum »Werner« so erfolgreich war (obwohl es ein erschreckender Gedanke ist, daß offenbar so viele »Werner« durch die Gegend laufen). Ich behandle deshalb vordergründig oft das Thema »Versagen«, das jeder von uns mehr oder weniger gut kennt und an dem sich gut Gags plazieren lassen.

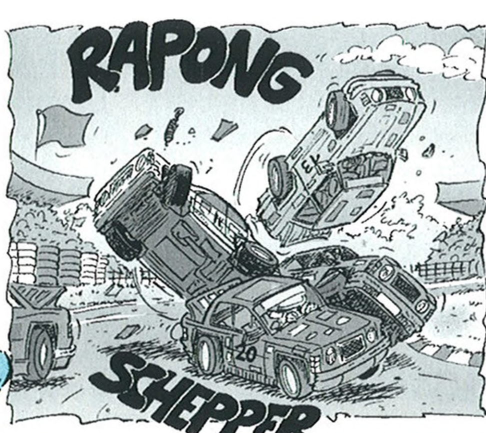
Motivation der Figuren

Zusätzlich ist eine Geschichte um so interessanter, je glaubwürdiger und nachvollziehbarer die Handlungsweise bzw. die Motivation der Figuren präsentiert wird. »Asterix und Obelix« ziehen nie einfach nur mal so in die Weltgeschichte, um ein paar Römer zu vermöbeln, sondern verfolgen immer ein klares Ziel – sei es »Falballas« Verlobten zu retten oder die Zutaten für den für die Geschichte immens wichtigen























weiter auf Seite 76!



»Arni Cassecou«

Zaubertrank zu besorgen. Auch »Gaston« verfolgt ein ganz klares Ziel, nämlich jenes, sich seinen Büroalltag so angenehm wie möglich zu gestalten – durch Schlaf oder durch seinen Erfindungsreichtum. Der »Kleine Tod« ist tot und hat einen Job, einen Vorgesetzten und Schulden (in Leichen, nicht in DM). Seine Motivation ist ebenso klar, wie es die von »Mac Rogers«, meiner ersten Figur in einer albenlangen Geschichte, ist. Er will nicht die Welt retten oder ein Held sein. Er will nur endlich eine Tasse Kaffee.

Klare Präsentation

Damit kommen wir zum letzten Punkt – der Präsentation der Geschichte. Neben der Klarheit und Wirkung der Zeichnungen, der spannenden, witzigen, gruseligen oder romantischen Geschichte, sollte die Präsentation der Geschichte »leicht« überschaubar sein. Der Leser legt das Buch schnell weg, wenn er den Überblick verliert, nicht mehr weiß, wer wer ist oder wer was warum macht (beim Fernsehen schaltet der Zuschauer um oder ab, das Kino verläßt er in der Regel nicht so schnell). Dies bedeutet nicht, daß die Handlung einfach sein muß, nur die Präsentation muß es sein. Die Geschichte muß z. B. nicht unbedingt linear, d. h. zeitlich geordnet präsentiert werden, die Sprünge dürfen nur nicht willkürlich sein, sondern sollten sehr sorgfältig gewählt und noch sorgfältiger kenntlich gemacht werden.
In dieser Hinsicht hat es ein Comic mit meist einseitigen Gags leichter. Der Held betritt immer neu die »Bühne«, spielt den Gag runter und tritt wieder ab.
Albenlange Geschichten erfordern da schon größeres Geschick. Ein echter Meister dieser Präsentation war der geniale, leider schon verstorbene René Goscinny, langjähriger Texter und Miterfinder von »Asterix und Obelix«, »Lucky Luke« und vielen anderen. Er ließ seine Figuren meist einen Anlaß finden, auf große Reise zu gehen (das die ganze Geschichte verbindende Ziel), und stellte sie dann in kurzen Zwischenspielen (Intermezzi) dar, die zwar für die Handlung oft unerheblich, für den Erfolg der Serie jedoch grundlegend sind.

»Mac Rogers« ist hier von seinem Ziel, endlich eine Tasse Kaffee zu bekommen, noch weit entfernt.





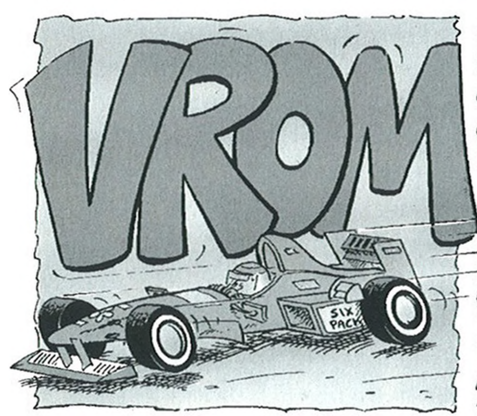
Ich nehme jetzt den erstbesten Fahrer, der mir über den Weg läuft!
He, du!
?!



Kannst du fahren?
Klar! Ich bin Testfahrer bei...
Gut! Komm mit...



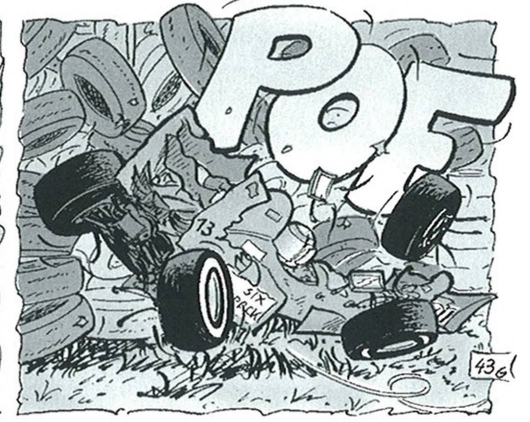
...nach den ersten Testfahrten waren wir uns schnell einig!



VROM
SIX PACK



Er ist schnell!
Hm...ja!
Gib ihm einen Zweijahresvertrag!



POF



Naja, kann passieren!



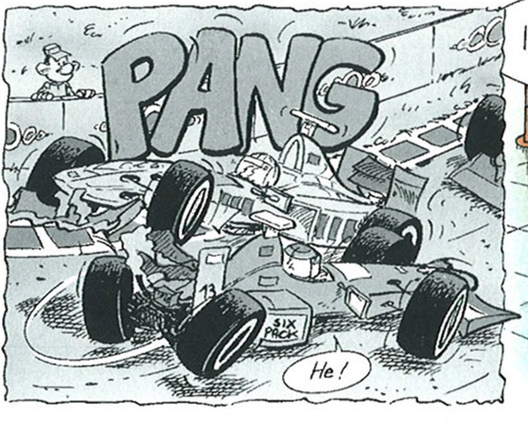
Es folgte eine lange vertrauensvolle Zusammenarbeit, geprägt durch bedingungslosen Einsatz, Aufopferung und...



Ups!
PANG



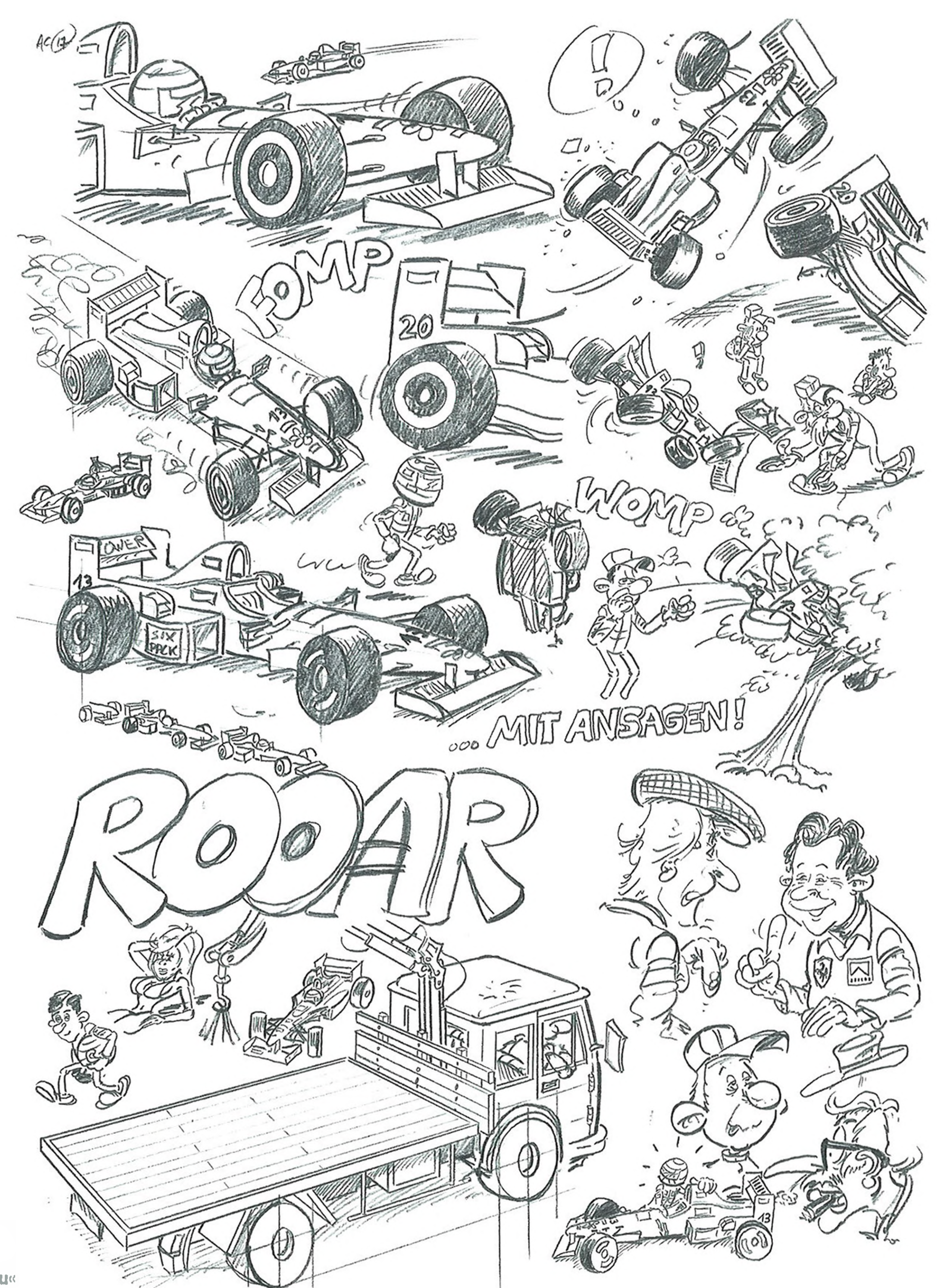
Hoppla!



PANG
He!



Ich danke Ihnen für dieses Gespräch!
Oh, ich habe zu danken!
NATKE



Studien und Vorzeichnungen zu »Arni Cassecou«

Nachwort



Oft trifft man wen, der Bilder malt,
nur selten wen, der sie bezahlt.

Wilhelm Busch

Im Rahmen der Zielsetzung dieses Buches konnte kein Überblick über das gesamte Spektrum der Zeichenstile und Strömungen gegeben werden. Jeder Zeichner sollte ohnehin versuchen, seinen eigenen Stil zu finden. Dazu und zur Klärung der meisten Fragen, die beim Gestalten eines Comics auftreten können, hoffe ich mit diesem Buch beigetragen zu haben.
Lassen Sie sich von der Fülle der behandelten Punkte nicht verwirren oder entmutigen. Man muß ja nicht gleich ein Meisterwerk zustande bringen. Eine Lernphase braucht jeder. Wenn Sie jemandem einen selbst gezeichneten Comic zum Geburtstag schenken oder auch einmal etwas veröffentlichen können, ist das schon viel wert.
Wer weiter denkt und das Comic-Zeichnen zu seinem Beruf machen will, dem sei gesagt, daß die Chancen zwar nicht unbedingt gestiegen sind, im Comic-Bereich sein Geld zu verdienen (sieht man einmal von der Werbung ab). Es gibt aber auf jeden Fall das Interesse an lustigen oder spannenden Geschichten und damit auch das Käuferpotential.

Für diejenigen, die Gleichgesinnte suchen, sollen hier der ICOM und der Comic-Salon erwähnt werden. Der Interessenverband Comic e.V. hat inzwischen einige hundert Mitglieder und unterhält in vielen Städten Regionalgruppen, die sich regelmäßig treffen und Erfahrungen austauschen. Erkundigen Sie sich in Ihrem Comic-Laden.
Jedes Jahr findet, abwechselnd in Erlangen und Hamburg, der internationale Comic-Salon statt. Dort trifft sich alles, was nur halbwegs mit Comics zu tun hat. Die Termine erfahren Sie in den einschlägigen Comic-Zeitschriften.

Zum Schluß das beste Rezept für alle, die noch nicht in den großen Kessel mit Zaubertrank gefallen sind: Üben, Üben, Üben, Üben...

Viel Glück!



Glossar

Achsensprung: Montagetechnik, bei der Handlungsabläufe von zwei verschiedenen Seiten gezeigt werden

Airbrush: Farbauftrag mittels Spritzpistole

Angrenzende Räume: Montagetechnik, bei der ein Bild in zwei Panels aufgeteilt wird

Cartoon: Gag in einem oder wenigen Panels

Einstellung: Bildausschnitt

Ellipse: sich selbst erklärender, weggelassener Teil einer Geschichte

Funny: Comic, bei dem der Gag im Vordergrund steht

Goldener Schnitt: dem Auge gefällige Zerlegung einer Strecke in zwei Teile

Graphische Zeichen: comictypische Zeichen zur Unterstützung des Gesichtsausdrucks (z. B. ein Fragezeichen für Ratlosigkeit)

Intermezzo: Zwischenspiel in einer Geschichte

Kinetische Linien: Linien, die Bewegung andeuten (auch Speedlines genannt)

Kolorierung: Farbgebung

Lettering: Schreiben des Textes in den Sprechblasen. Man unterscheidet mit dem Computer gesetzten Text und das Hand-Lettering, also die »gezeichnete« Schrift.

Montage: Zusammenfügen und Verbinden von Einzelbildern

Onomatopöie: Lautmalerei

Panel: Einzelbild

Parallelmontage: gleichzeitige Erzählung zweier Handlungsabläufe

Perspektivische Verkürzung: durch Fluchtpunkte bedingte Verkürzung (z. B. kürzere Beine bei der Darstellung einer Figur aus der Vogelperspektive)

Reinzeichnung: Originalzeichnung bzw. -vorlage

Reproduktion: Abdruck einer Vorlage

Scannen: Einlesen einer Zeichnung in den Computer

Schuß-Gegenschuß-Technik: Montagetechnik, mit der etwas aus entgegengesetzten Richtungen gezeigt wird

Scribble: grober Entwurf der Zeichnung

Sequenz: Abfolge von Einzelbildern

Speedlines: siehe Kinetische Linien

Strichdichte: Komplexität der Zeichnung bzw. Anzahl von Strichen pro Flächeneinheit

Strip: als ein Streifen gezeichneter Comic

Szenario: Umsetzung der Geschichte in Bild und Bilderfolge

Texter: Verfasser und eventuell Szenarist (siehe Szenario) der Geschichte

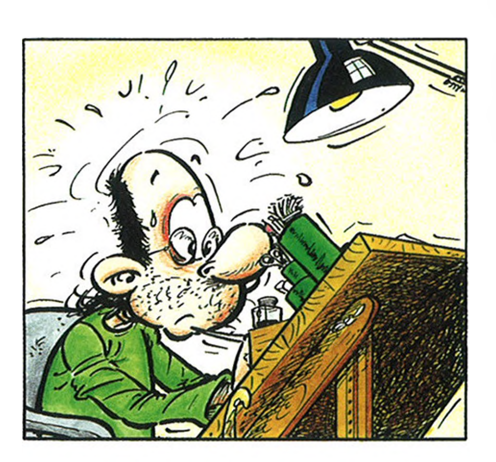
Tiefensprung: Montagetechnik, bei der der Betrachtungsabstand verändert wird

Tuschen: Erstellen der Schwarzweißzeichnung

Visuelle Metapher: zeichnerisch umgesetzte Redewendungen (z. B. eine Glühbirne für »ein Licht aufgehen«)

Die Deutsche Bibliothek –
CIP-Einheitsaufnahme

Natke, Bernd:
Comic-Zeichnen für Einsteiger /
Bernd Natke. – Augsburg : Augustus-Verlag, 1998
ISBN 3-8043-0565-2



Lektorat: Eva-Maria Müller, Augsburg und Ulrich Natke, Düsseldorf
Umschlagkonzeption:
Kontrapunkt, Kopenhagen
Umschlaglayout: Melanie Gradtke

AUGUSTUS VERLAG, München
1999

Satz und Layout: Michael Stiehl, Leipzig
Gesetzt aus der 11/13,5 p Optima
Reproduktion: Repro Ludwig,
A-Zell am See
Druck und Bindung: Appl, Wemding
ISBN 3-8043-0565-2
Printed in Germany



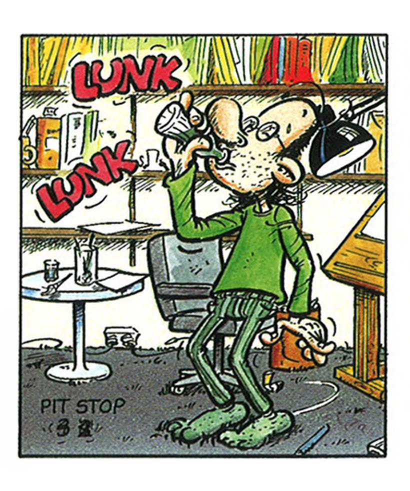
Bisher von Bernd Natke erschienene Bücher:

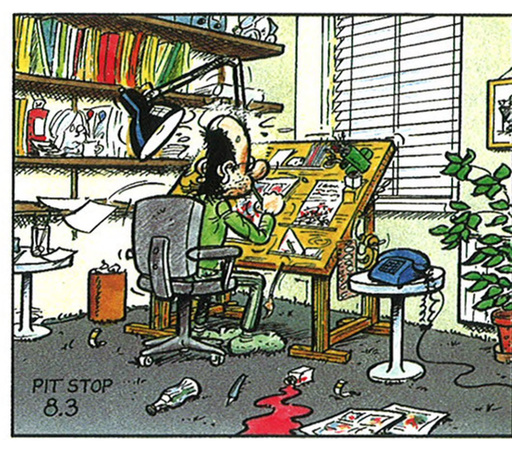
»Arni Cassecou«, Formel 1 Verlagsgesellschaft

»Der Kleine Tod: ...todernst«, Edition B & K, ISBN 3-930646-11-0

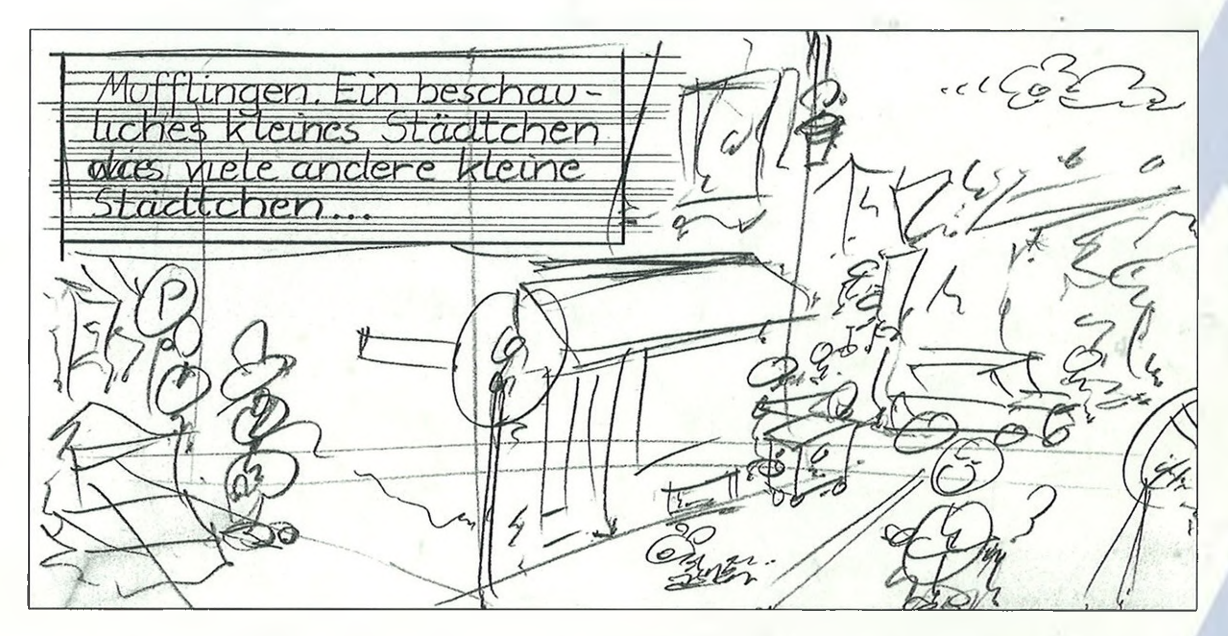
»MacRogers: Die sieben Prophezeiungen«, alpha-comic verlag, ISBN 3-89311-170-0

»Schwarzweiß«, alpha-comic verlag, ISBN 3-89311-137-9





Fetzige Comics selber zeichnen



- Schritt für Schritt vom Einzelbild zur fertigen Story, von der ersten Idee bis zur Veröffentlichung
- Mit ausführlichen Übungen und Beispielen
- Praxis-Tips und Techniken für Comics jeder Art



ISBN 3-8043-0565-2 DM 24,90

